INSTRUCTION MANUAL

SONIC THE HEDGEHOG SPINBALL™

SEGA

EPILEPSY WARNING

PLEASE READ BEFORE USING YOUR SEGA VIDEO GAME SYSTEM OR ALLOWING YOUR CHILDREN TO USE THE SYSTEM

A very small percentage of people have a condition that causes them to experience an epileptic seizure or altered consciousness when exposed to certain light patterns or flashing lights, including those that appear on a television screen and while playing games. Such people may have no medical history of seizures or epilepsy. Please take the following precautions to minimize any risk:

EPILEPSIE-WARNUNG

BITTE LESEN SIE DIESE HINWEISE, BEVOR SIE IHR SEGA VIDEOSPIEL-SYSTEM BENUTZEN ODER IHRE KINDER DAMIT SPIELEN LASSEN.

Bei einem sehr kleinen Prozentsatz von Personen kann es zu epileptischen Anfällen oder Bewußtseinsstörungen kommen, wenn diese bestimmten Lichteffekten oder Blitzlichtern ausgesetzt sind, wie sie u.a. bei der Wiedergabe von Videospielen auf einem Fernsehbildschirm erzeugt werden. Es können auch Personen davon betroffen sein, die zuvor keine Anfälle oder Epilepsie gehabt haben. Bitte treffen Sie folgende Vorsichtsmaßnahmen, um jegliches Risiko minimal zu halten:

AVERTISSEMENT SUR L'ÉPILEPSIE

VEUILLEZ LIRE LES RECOMMANDATIONS SUIVANTES AVANT TOUTE UTILISATION D'UN JEU VIDÉO SEGA PAR VOUS-MÊME OU VOTRE ENFANT.

Un très faible pourcentage de personnes sont plus particulièrement sensibles au phénomène épileptique (crise et/ou perte de conscience) lorsqu'ils sont exposés à certains effets stroboscopiques notamment ceux pouvant apparaître sur les écrans de télévision lors de l'utilisation de jeux vidéo. Ces phénomènes peuvent apparaître alors même que le sujet n'a pas d'antécédent médical ou n'a jamais été confronté à une crise d'épilepsie. Veuillez prendre les précautions suivantes afin de minimiser un quelconque risque:

ADVERTENCIA A EPILÉPTICOS

LEA ESTA ADVERTENCIA ANTES DE UTILIZAR SU SISTEMA DE JUEGO DE VÍDEO SEGA O PERMITIR QUE SUS HIJOS LO UTILICEN.

Un porcentaje muy pequeño de personas sufre ataques epilépticos o su conocimiento se altera cuando se exponen a ciertos patrones de luz o luces destellantes, incluyendo aquellos que aparecen en pantallas de televisión y en juegos de vídeo. Es posible que estas personas no tengan un historial médico de ataques o epilepsia. Tome las precauciones siguientes para reducir al mínimo cualquier riesgo.

AVVERTENZA A PROPOSITO DELL'EPILESSIA

PER FAVORE, LEGGETE QUANTO SEGUE PRIMA DI UTILIZZARE O DI PERMETTERE AI VOSTRI FIGLI DI UTILIZZARE IL SISTEMA PER VIDEO GIOCHI SEGA

Una esigua percentuale di persone soffre di un disturbo che induce in tali soggetti il verificarsi di attacchi epilettici o di alterazione dei sensi a seguito dell'esposizione a particolari configurazioni di luci o di luci intermittenti, comprese quelle che appaiono su uno schermo televisivo e durante l'utilizzo di un video gioco. È possibile che tali persone non abbiano avuto in precedenza esperienze di crisi o di epilessia. Per rendere minima ogni possibilità di rischio, prendete per favore le seguenti precauzioni:

EPILEPSI-VARNING

LÄS DETTA INNAN DU BÖRJAR SPELA SEGAS TV-SPEL ELLER INNAN DU LÅTER DINA BARN BÖRJA SPELA

En mycket liten grupp människor lider av en åkomma som gör att de kan drabbas av epilepsi-anfall eller medvetande-förändringar när de utsätts för vissa belysningsmönster eller blinkande ljus, inklusive sådana som förekommer på en TV-skärm eller i TV-spel. Detta kan inträffa även hos personer som aldrig tidigare har drabbats av några anfall eller lidit av epilepsi. Följ nedanstående råd för att minska risken:

WAARSCHUWING VOOR EPILEPSIE

DOORLEZEN VOORDAT U UW SEGA VIDEO GAME SYSTEEM IN GEBRUIK NEEMT OF HET DOOR UW KINDEREN LAAT GEBRUIKEN

Sommige mensen kunnen een epileptische aanval krijgen of een verandering in het bewustzijn ondergaan wanneer zij worden blootgesteld aan bepaalde lichtpatronen of knipperende lichten, waaronder die van TV-beelden en videospelletjes. Dit kan gebeuren zonder dat men ooit eerder plotselinge aanvallen of epilepsie heeft gehad. Neem de volgende voorzorgsmaatregelen in acht, teneinde elk risico zoveel mogelijk te beperken:

VAROITUS KAATUMATAUDISTA

LUE ENNEN KUIN KÄYTÄT SEGAN VIDEOPELI-JÄRJESTELMÄÄ ITSE TAI ENNEN KUIN ANNAT LASTESI KÄYTTÄÄ JÄRJESTELMÄÄ.

Erittäin pieni osa ihmisistä saattaa kokea kaatumatautikohtauksen tai tajunnantilan muutoksia joutuessaan alttiiksi tietyille valokuvioille tai vilkkuville valoille, kuten esimerkiksi televisiota katseltaessa tai videopelejä pelattaessa. Näin voi käydä jopa henkilöille, joilla ei ole aikaisemmin ollut kohtauksia eikä havaittu taipumusta epilepsiaan. Riskien minimoimiseksi noudata seuraavia varotoimenpiteitä.

Prior to use

- **If you or anyone in your family has ever had an epileptic condition or has experienced altered consciousness when exposed to flickering light, consult your doctor prior to playing.**
- **Sit at least 2.5 m (8 ft) away from the television screen.**
- If you are tired or have not had much sleep, rest and commence playing only after you are fully rested.
- Make sure that the room in which you are playing is well lit.
- Use the game on as small a television screen as possible (preferably 14" or smaller).

During use

- Rest for at least 10 minutes per hour while playing a video game.
- **Parents should supervise their children's use of video games. If you or your child experiences any of the following symptoms while playing a video game: dizziness, altered vision, eye or muscle twitches, loss of awareness, disorientation, any involuntary movement or convulsions IMMEDIATELY discontinue use and consult your doctor.**

Vor der Benutzung

- **Falls Sie oder eines Ihrer Familienmitglieder an Epilepsie leiden oder durch die Einwirkung von flimmerndem Licht Bewußtseinsstörungen gehabt haben, wenden Sie sich an Ihren Arzt, bevor Sie das Spiel benutzen.**
- **Sitzen Sie mindestens 2,5 m vom Fernsehbildschirm entfernt.**
- Wenn Sie müde sind oder nicht genug Schlaf gehabt haben, ruhen Sie sich aus, und beginnen Sie erst mit dem Spiel, wenn Sie vollkommen ausgeruht sind.
- Achten Sie darauf, daß der Raum, in dem Sie spielen, gut beleuchtet ist.
- Verwenden Sie für die Wiedergabe des Spiels einen möglichst kleinen Fernsehbildschirm (vorzugsweise 35 cm oder kleiner).

Während der Benutzung

- Ruhen Sie sich während der Benutzung eines Videospiels mindestens 10 Minuten pro Stunde aus.
- **Eltern sollten ihre Kinder bei der Benutzung von Videospielen beaufsichtigen. Sollten bei Ihnen oder Ihrem Kind während der Benutzung eines Videospiels Symptome wie Schwindelgefühl, Sehstörungen, Augen- oder Muskelzuckungen, Bewußtseinsverlust, Desorientiertheit, jegliche Art von unfreiwilligen Bewegungen oder Krämpfen auftreten, so beenden Sie SOFORT das Spiel und konsultieren Sie Ihren Arzt.**

Avant toute utilisation

- **Si vous-même ou un membre de votre famille avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations lumineuses, veuillez consulter votre médecin avant toute utilisation.**
- **Tenez-vous à une distance d'au moins 2,5 mètres de l'écran de télévision.**
- Si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil, ne commencez à jouer qu'après être entièrement reposé.
- Assurez-vous que vous jouez dans une pièce suffisamment éclairée.
- Utilisez les jeux vidéo sur un écran de télévision aussi petit que possible (de préférence 35 cm ou plus petit).

Pendant l'utilisation

- Reposez-vous au moins 10 minutes toutes les heures.
- **Parents: nous vous conseillons de surveiller vos enfants lorsqu'ils jouent avec des jeux vidéo. Si vous-même ou votre enfant présentez le moindre symptôme suivant: vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, perte de conscience, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, veuillez IMMÉDIATEMENT cesser de jouer et consulter votre médecin.**

Antes de utilizar el juego

- **Si usted o cualquier miembro de su familia padece de epilepsia o ha sufrido alteraciones en su conocimiento al exponerse a luces parpadeantes, consulte a su médico antes de jugar.**
- **Siéntese a 2,5 metros o más de la pantalla del televisor.**
- Si usted está cansado o no ha dormido lo necesario, descanse y empiece a jugar solamente después de restablecerse completamente.
- Asegurese de que la sala donde juegue esté bien iluminada.
- Utilice el juego con una pantalla de televisión lo más pequeña posible (preferentemente de 14" o menos).

Durante la utilización del juego

- Descanse un mínimo de 10 minutos cada hora mientras utiliza un juego de video.
- **Los padres deben supervisar el uso que sus hijos hacen de los juegos de video. Si al jugar un juego de video usted o sus hijos presentan alguno de los siguientes síntomas: mareos, alteración de la visión, contracciones oculares o musculares, pérdida de conciencia, desorientación, cualquier movimiento involuntario o convulsiones, interrumpa INMEDIATAMENTE la utilización del sistema y consulte a un médico.**

Prima dell'uso

- **Nel caso voi o altri componenti della vostra famiglia abbiate sofferto di epilessia o abbiate provato fenomeni di alterazione del senso a seguito dell'esposizione a luce lampeggiante, consultate il vostro medico prima di giocare.**
- **Sedetevi ad almeno 2,5 m di distanza dallo schermo del televisore.**
- Se vi sentite stanchi o non avete dormito abbastanza, riposatevi ed incominciate a giocare solo quando vi sentirete completamente in forma.
- Accertatevi che la stanza in cui siete giocando sia ben illuminata.
- Utilizzate il gioco su uno schermo televisivo che sia il più piccolo possibile (preferibilmente 14 pollici o meno).

Durante l'uso

- Durante l'utilizzo dei video giochi riposate almeno 10 minuti ogni ora.
- **I genitori dovrebbero controllare l'uso dei video giochi da parte dei figli. Nel caso durante l'utilizzo di un video gioco, capiti a voi o ai vostri figli di avvertire uno dei seguenti sintomi: senso di vertigine, alterazione della vista, contrazioni involontarie degli occhi o dei muscoli, perdita di consocenza, perdita dell'orientamento, qualsiasi movimento involontario o convulsioni, interrompetene IMMEDIATAMENTE l'utilizzo e consultate un medico.**

Innan du börjar spela

- **Om du eller någon i din familj någonsin har drabbats av epileptiska anfall eller har lämt av medvetandeförändringar på grund av blinkande ljus bör du rådfråga en läkare innan du börjar spela TV-spel.**
- **Sitt minst 2,5 m från TV-skärmen.**
- Om du är trött eller har sovit dåligt, så vila en stund och börja inte spela förrän du är helt utvilad igen.
- Se till att rummet du spelar i är ordentligt upplyst.
- Spela på en så liten TV-skärm som möjligt (helst på högst 14 tum).

Under spelets gång

- Ta en paus på minst 10 minuter varje timme medan du spelar TV-spel.
- **Föräldrar bör hålla ett öga på sina barn medan de spelar TV-spel. Om du eller ditt barn känner av något av följande symptom under spelets gång, så stäng OMEDELBART av apparaten och kontakta läkare: yrsel, synförändringar, ögon- eller muskelryckningar, förlorad minnesnärvaro, desorientering, ofrivillige kroppsrörelser eller krampryckningar.**

Vóór gebruik

- **Indien u of iemand in uw familie ooit een aanval van epilepsie heeft gehad of een verandering in het bewustzijn heeft ondergaan tengevolge van blootstelling aan knipperende lichten, raadpleeg dan uw arts alvorens u gaat spelen.**
- **Ga op een afstand van minstens 2,5 m van het TV-scherm zitten.**
- Indien u vermoeid bent of niet voldoende slaap hebt gehad, rust dan eerst goed uit alvorens u begint te spelen.
- Zorg ervoor dat de kamer waarin u speelt, goed verlicht is.
- Gebruik het spel op een zo klein mogelijk TV-scherm (bij voorkeur 14 inch of kleiner).

Tijdens gebruik

- Tijdens het spelen van een videospelletje moet u elk uur tenminste 10 minuten rusten.
- **Ouders moeten toezicht houden op het gebruik van videospelletjes door hun kinderen. Indien u bij u zelf of bij uw kind tijdens het spelen van videospelletjes één van de volgende symptomen constateert, moet u het gebruik ONMIDDELLIJK staken en uw arts raadplegen. Het gaat hierbij om de volgende symptomen: duizeligheid, wisselend zicht, trekken van het oog of van de spieren, bewusteloosheid, desoriëntatie, reflexbewegingen of stuiptrekkingen.**

Ennen käyttöä

- **Mikäli sinä tai joku perheenjäsenesi on joskus saanut kaatumistautikohtauksen tai kokenut tajunnanitlan muutoksia altistuessaan välkkyvälle valolle, kysy lääkärin neuvoa, ennen kuin pelaat pelejä.**
- **Istu vähintään 2,5 metrin päässä televisioruudusta.**
- Mikäli tunnet itsesi väsyneeksi tai et ole nukkunut tarpeeksi, jatka peliä vasta leväityäsi kunnolla.
- Pidä huolta, että tila jossa pelaat on kunnolla valaistu.
- Käytä pelatessasi mahdollisimman pientä televisioruutua (mieluiten 14 tuumaista tai pienempää).

Käytön aikana

- Videopelejä pelatessasi pidä kerran tunnissa vähintään 10 minuutin tauko.
- **Vanhempien tulee valvoa lastensa videopelien käyttöä. Lopeta VÄLITTÖMÄSTI laitteen käyttö ja kysy lääkärin neuvoa, jos sinulla tai lapsellasi ilmenee jokin seuraavista oireista: huimausta, näkökyvyn muutoksia, silmien tai lihasten nykimistä, tiedottomuutta, ajan ja paikan tajun katoamista, tahdottomia liikkeitä tai kouristuksia.**

Starting Up

1. Set up your Sega Mega Drive System as described in its instruction manual. Plug in Control Pad 1.
2. Make sure the power is off. Then insert the Sega cartridge into the console.
3. Turn the power on. In a few moments, the Title screen appears.
4. If the Title screen doesn't appear, turn the power off. Make sure your system is set up correctly and the cartridge is properly inserted. Then turn the power on again.

Important: Always make sure that the Console is turned off when inserting or removing your Mega Drive Cartridge.

Note: Up to four players can join the game, sharing the same Control Pad.

① Sega Cartridge
② Control Pad 1

Vorbereitung

1. Schließen Sie Ihr Sega Mega Drive wie in der Anleitung beschrieben an. Schließen Sie dann das Control Pad 1 an.
2. Vergewissern Sie sich, daß das Gerät ausgeschaltet ist, und schieben Sie die Spielkassette in das Gerät ein.
3. Schalten Sie das Gerät ein. Kurz darauf erscheint der Titelbildschirm.
4. Falls das Titelbild nicht erscheint, schalten Sie das Gerät wieder aus. Überprüfen Sie die Anschlüsse, und ob die Spielkassette korrekt eingeschoben ist. Schalten Sie das Gerät wieder ein.

Wichtig: Das Gerät vor dem Einschieben oder Herausnehmen einer Spielkassette stets ausschalten.

Hinweis: Bis zu vier Spieler können an diesem Spiel teilnehmen, indem sie gemeinsam dasselbe Control Pad benutzen.

① Sega-Spielkassette
② Control Pad 1

Mise en route

1. Installez votre Sega Megadrive System de la manière décrite dans ce mode d'emploi. Branchez la Manette de contrôle 1.
2. Assurez-vous que l'alimentation est coupée. Ensuite, introduisez la cartouche Sega dans la console.
3. Mettez l'alimentation sous tension. Peu après, l'écran de titre apparaît.
4. Si l'écran de titre n'apparaît pas, coupez l'alimentation. Vérifiez que le système est installé correctement et que la cartouche est bien insérée. Rétablissez l'alimentation.

Important : Assurez-vous toujours que l'alimentation est coupée avant d'insérer ou de retirer la cartouche.

Remarque : Quatre joueurs peuvent jouer ensemble en partageant la même manette de contrôle.

① Cartouche Sega
② Manette de contrôle 1

Inicio

1. Prepare su sistema Sega Mega Drive System como se describe en su manual de instrucciones. Enchufe el mando de control 1.
2. Asegúrese de que la alimentación esté desconectada. Inserte entonces el cartucho Sega en la consola.
3. Conecte la alimentación. Después de un momento, aparecerá la pantalla del título.
4. Si no aparece la pantalla del título, desconecte la alimentación. Asegúrese de que su sistema esté adecuadamente preparado y el cartucho correctamente insertado. Entonces, vuelva a conectar la alimentación.

Importante: Asegúrese siempre de que la alimentación de la consola esté encendida antes de insertar o de sacar el cartucho Mega Drive.

Nota: Hasta 4 jugadores pueden participar en el juego, compartiendo el mismo mando de control.

① Cartucho Sega
② Mando de control 1

Preparativi

1. Montare il vostro sistema Sega Mega Drive come descritto in questo manuale di istruzioni. Collegare il Control Pad 1.
2. Assicurarsi che l'apparecchio sia spento. Quindi inserire la cartuccia Sega nella console.
3. Accendere l'apparecchio. In breve tempo apparirà lo schermo del titolo.
4. Se lo schermo del titolo non appare, spegnere l'apparecchio. Accertarsi che il sistema sia montato correttamente e che la cartuccia sia inserita nel modo appropriato. Quindi accendere di nuovo l'apparecchio.

Importante: Assicurarsi sempre che l'apparecchio sia spento prima di inserire la cartuccia Mega Drive o quando la si toglie.

Nota: Possono prender parte al gioco fino a quattro giocatori, che condivideranno lo stesso Control Pad.

① Cartuccia Sega
② Control Pad 1

Förberedelser för spelstart

1. Koppla ihop Sega Mega Drive-systemet på det sätt som beskrivs i dess bruksanvisning. Koppla in Kontrollplatta 1.
2. Kontrollera att strömmen är frånslagen. Sätt sedan i Sega-kassetten i Mega Drive-konsollen.
3. Slå på strömmen. Efter ett par sekunder tänds titelbilden på bildskärmen.
4. Om titelbilden inte tänds så slå ifrån strömmen igen. Kontrollera att systemet är ihopkopplat på rätt sätt och att kassetten sitter i ordentligt. Slå sedan på strömmen igen.

Viktigt: Kontrollera alltid att strömmen är frånslagen innan du sätter i eller tar ut en kassett ur speldatorn.

OBS! Upp till fyra spelare kan vara med i spelet, men alla använder samma kontrollplatta.

① Sega-spelkassett
② Kontrollplatta 1

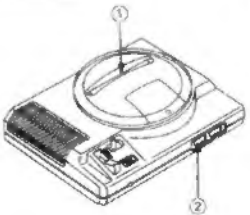
Starten

1. Sluit je Sega Mega Drive aan zoals dat beschreven staat in de handleiding. Sluit bedieningsblok 1 aan.
2. Zet de Mega Drive uit. Stop nu de Sega cassette erin.
3. Zet de Mega Drive aan. Na een moment zie je het titelscherm.
4. Als je geen titelscherm ziet, moet je de Mega Drive weer uitzetten. Controleer of alles goed is aangesloten en of de cassette er goed in zit. Zet hem daarna weer aan.

Let op: Zorg ervoor dat de Mega Drive altijd uit staat als je er een cassette instopt of uithaalt.

N.B.: Er kunnen maximaal vier personen meespelen die allemaal hetzelfde bedieningsblok gebruiken.

① Sega Cassette
② Bedieningsblok 1



Aloitus

1. Kytke Sega Mega Drive System-järjestelmäsi käyttöohjekirjasen ohjeiden mukaisesti. Kytke ohjauslaippa 1.
2. Varmista, että laitteesta on kytketty virta. Työnnä sen jälkeen Sega-kasetti konsoliin.
3. Kytke virta laitteeseen. Otsikkoruutu ilmestyy esiin hetken kuluttua.
4. Jos otsikkokuvaruutu ei ilmesty esiin, kytke virta laitteesta. Varmista, että järjestelmäsi on kytketty oikein ja että kasetti on kunnollisesti konsolin sisällä. Kytke sen jälkeen virta uudelleen laitteeseen.

Tärkeää: Pidä aina huolta, että katkaiset virran laitteesta, ennen kuin asetat kasetin sisään tai otat sen ulos.

Huomaa: Jopa neljä pelaajaa voi yhtyä huviin jakamalla saman ohjauslaipan.

① Sega-kasetti
② Ohjauslaippa 1

Spinball Vengeance!

The evil scientist Dr. Robotnik has unleashed his most diabolical plot yet to turn the animals of Planet Mobius into robots. His monstrous contraption, the Veg-O-Fortress, built on Mt. Mobius, is already transforming happy creatures into mindless slaves!

Robotnik's fiendish machine draws its power from the mountain's volcano. Fiery lava fuels the lethal Pinball Defense System that protects the Fortress.

Sonic and his pal Tails mount an air assault on the Fortress, only to be blasted in mid-flight by Robotnik's cannons. Sonic is knocked into deep waters near the volcano. But he has friends in wet places — and is saved at the last moment!

Spinball-Rache!

Der böse Wissenschaftler Dr. Robotnik hat sein bislang teuflischstes Komplott geschmiedet, um die Tiere des Planeten Mobius in Roboter zu verwandeln. Sein monströser Apparat, die auf Mt. Mobius gebaute Veg-O-Festung, hat bereits damit begonnen, glückliche Lebewesen in hirnlose Sklaven zu verwandeln!

Robotniks höllische Maschine zapft die für ihren Betrieb notwendige Energie von dem aktiven Mt. Mobius-Vulkan ab. Feurige Lava speist das gigantische Flipper-Verteidigungssystem, das die Festung schützt.

Sonic und sein Freund Tails führen einen Luftangriff auf die Festung durch, werden jedoch im Flug von Robotniks Kanonen abgeschossen. Sonic fällt in ein tiefes Gewässer in der Nähe des Vulkans. Doch er hat Freunde, die im Wasser leben und ihn im letzten Moment retten!

La vengeance du savant-fou

Le diabolique Dr Robotnik vient de mettre à exécution son terrible dessein de transformer les animaux de la planète Mobius en robots. Sur le Mt Mobius, sa monstrueuse forteresse-engin, la Veg-O, transforme déjà de pauvres créatures inoffensives en esclaves déshumanisés...

L'effroyable machine de Robotnik tire son énergie du volcan de la montagne. Un courant de lave brûlante alimente en permanence le système défensif à flippers qui protège la forteresse.

Sonic et son fidèle compagnon Tails lancent un assaut aérien sur la forteresse. Ils sont abattus en vol par les canons de Robotnik et Sonic tombe dans les eaux profondes au pied du volcan. Heureusement, il a des amis partout et il sera sauvé in extremis.

Venganza Spinball

El malvado científico Dr. Robotnik ha desatado su, hasta el momento, más diabólico complot para convertir en robotes los animales del planeta Mobius. Su monstruoso artilugio, la fortaleza Veg-O-Fortress, construida en el monte Mobius, ya está transformando felices criaturas en estúpidos esclavos.

La diabólica máquina de Robotnik toma su potencia del volcán de la montaña. La ardiente lava sirve de combustible para el mortífero Sistema de Defensa Pinball que protege la fortaleza.

Sonic y su compañero Tails efectuan un ataque aéreo contra la fortaleza y son derribados en pleno vuelo por los cañones de Robotnik. Sonic cae en aguas profundas próximas al volcán. Pero tiene amigos en lugares húmedos que lo salvan en el último momento.

La vendetta di Spinball!

Il malefico scienziato Dr. Robotnik ha dato il via al più diabolico dei suoi piani, con l'intenzione di trasformare gli animali del Pianeta Mobius in robot. La Veg-O-Fortress, il mostruoso macchinario da lui costruito sul Monte Mobius, ha già incominciato a trasformare delle felici creature in schiavi privi di cervello!

L'infernale macchina di Robotnik trae la sua energia dal vulcano che si trova all'interno della montagna. La lava infuocata alimenta il Pinball Defense System che protegge la Fortezza.

Sonic ed il suo fedele amico Tails sferrano un attacco aereo alla Fortezza, con il magro risultato di essere colpiti in volo dalle cannonate di Robotnik. Sonic viene abbattuto e finisce nelle profonde acque nei pressi del vulcano. Egli, però, ha diversi amici nei luoghi bagnati; ed è così che viene salvato all'ultimo momento!

Flipperkulans hämnd!

Den ondskefulle vetenskapsmannen Dr. Robotnik har satt i verket sin allra mest djävulska plan hittills för att göra alla djuren på planeten Möbius till robotar. Hans monstruösa skapelse Veg-O-Fästningen, som han byggt på berget Mount Möbius, håller redan på att omvandla lyckliga varelser till slavar som inte längre kan tänka!

Robotniks lömska maskiner hämtar sin kraft från vulkanen i berget. Glödande lavaströmmar driver det dödliga flipperförsvarssystemet som skyddar fästningen.

Sonic och hans kompis Tails sätter igång ett luftangrepp mot fästningen, men blir kvickt nerskjutna av Robotniks kanoner. Sonic ramlar ner i det djupa vattnet vid vulkanens fot. Men han har gott om vänner på blöta ställen — och blir räddad i sista ögonblicket!

De wraak van de flipper!

De sluwe geleerde Dr. Robotnik heeft zijn meest duivelse complot aller tijden gelanceerd waarmee hij de dieren van de planeet Mobius tot robots kan omtoveren. Zijn monsterachtige apparaat, het Veg-O-Fort dat op de berg Mobius is gebouwd, is reeds begonnen met het omtoveren van gelukkige wezens tot geesteloze slaven!

De duivelse machine van Robotnik wordt aangedreven door de lava van de vulkaan. Deze lava is de brandstof voor het dodelijke flipper-verdedigingssysteem waardoor het fort wordt beschermd.

Sonic en zijn makker Tails openen een luchtaanval op het fort, maar worden in de lucht neergeschoten door de kanonnen van Robotnik. Sonic komt daarbij in het diepe water in de buurt van de vulkaan terecht. Maar gelukkig heeft hij vrienden op natte plaatsen en wordt hij op het laatste ogenblik gered!

Flipperikosto!

Häijy tiedemies, tohtori Robotnik, on pannut täytäntöön pirullisimman tähänastisista juonistaan muuttaakseen Mobius-planeetan eläimet roboteiksi. Hänen Mobius-vuorelle rakentamansa hirviömäinen laite, Veg-O-Fortress, on jo alkanut muuttaa iloisia oluksia tahdottomiksi orjiksi!

Robotnikin helvetinkone saa voimansa tulivuoresta. Hehkuva laava pitää käynnissä kuolettavaa flipperipuoluslusjärjestelmää, joka suojelee linnoitusta.

Sonic ja hänen kaverinsa Tails paneval toimeen ilmahyökkäyksen linnoitusta vastaan, mutta Robotnikin tykit ampuvat heidät alas kesken tennon. Sonic putoaa veteen tulivuoren lähelle. Mutta hänellä on ystäviä Ahdin valtakunnassa ja hän pelastuu viime hetkellä!

Sonic sneaks into the Toxic Caves below the Fortress. From there, he infiltrates Robotnik's vast and deadly defenses. In no time at all, Sonic starts swiping Emeralds, freeing the animals of Mobius and dishing out hedgehog justice!

Yo, Robotnik! You're in for a mountain of trouble now. Sonic is spinning into action!

Sonic schleicht sich in die giftigen Höhlen unterhalb der Festung ein. Von dort infiltriert er Robotniks riesige, gefährliche Verteidigungsstellungen. Nach kurzer Zeit beginnt Sonic damit, Edelsteine zu klauen, die Tiere von Mobius zu befreien und für Igelgerechtigkeit zu sorgen!

He, Robotnik! Jetzt steht dir 'ne Menge Ärger bevor, denn Sonic tritt wirbelnd in Aktion!

Sonic pénètre à la dérobée dans les grottes toxiques sous la forteresse. De là, il parvient à s'infiltrer dans le vaste et dangereux système défensif de Robotnik. Sonic commence immédiatement à attraper des émeraudes, à libérer les animaux prisonniers de Mobius et à faire justice.

L'heure de Robotnik a sonné ! Pour lui, les problèmes ne font que commencer. Sonic passe à l'action !

Sonic entra sin ser visto en las Cuevas Tóxicas que se encuentran por debajo de la fortaleza. Desde aquí, se infiltra en las vastas y mortales defensas de Robotnik. Inmediatamente, Sonic empieza a tomar esmeraldas, liberando los animales de Mobius y repartiendo justicia.

¡Eh, Robotnik! Vas a pasar un mal rato. Sonic va a entrar en acción.

Sonic si insinua nelle Caverne Tossiche che si trovano sotto la Fortezza. Da lì s'infiltra negli componenti e mortali sistemi di difesa di Robotnik. In men che non si dica, Sonic inizia a sottrarre gli Smeraldi, a liberare gli animali di Mobius ed a distribuire giustizia da buon porcospino!

Robotnik! Ti trovi proprio in una montagna di guai. Sonic sta per entrare in azione!

Sonic smyger sig in i de giftiga grottorna under fästningen. Därifrån kan han infiltrera Robotniks vidsträckta och dödliga försvarssystem. Ögonaböj börjar Sonic lägga vantarna på smaragder släppa djuren på Möbius fria, och utmåta rättvisa!

Hör du, Robotnik! Nu väntar dig bergavis med problem. Sonic har snurrat igång!

Sonic gaat stiekem de giftige gewelven onder het fort binnen. Van daaruit infiltreert hij de enorme en dodelijke verdedigingssystemen van Robotnik. Binnen de kortste keren begint Sonic met het oppakken van de smaragden. Hij bevrijdt de dieren van Mobius en zorgt voor eigenrechtigheid!

Pas op, Robotnik! Je zit nu flink in de narigheid want Sonic is in actie gekomen!

Sonic hiipii linnoituksen alla olevien Myrkky-jolmi. Sieltä hän tunkeutuu Robotnikin vaitavan ja kuolettavan puolustusjärjestelmän läpi. Aikaa hukkaamalta Sonic alkaa haa ta smaragdeja, vapauttaa Möbiuksen eläimiä sekä jakaa siitä kautta!

Varo nahkaas Robotnik. Sonic pyörähtää toiminnaan ja se tietää sinulle röyhkeitän ongelmia!

Choosing Options

Press the **Start** button at the Title screen to begin the game with the last settings you chose.

If this is your first game, or you want to change the game settings, press the **D-Button** down to highlight Options, and press **Start**. You'll go to the Options screen. On this screen:

- Press the **D-Button** up and down to select different options.
- Press it left or right to change the settings.
- Press **Start** to return to the Title screen.

Optionen einstellen

Drücken Sie die **Start**-Taste bei Erscheinen des Titelbildschirms, um das Spiel mit den zuletzt gewählten Einstellungen zu beginnen.

Wenn dies Ihr erstes Spiel ist, oder wenn Sie die Spieleinstellungen ändern wollen, schalten Sie auf das Optionenmenü um, indem Sie Options, mit Hilfe der **Richtungstaste** anwählen und dann **Start** drücken. Führen Sie dann folgende Schritte aus:

- Drücken Sie die **Richtungstaste** nach oben oder unten, um die gewünschten Optionen anzuwählen.
- Drücken Sie die **Richtungstaste** nach links oder rechts, um die Einstellungen zu ändern.
- Drücken Sie anschließend **Start**, um wieder auf den Titelbildschirm zurückzuschalten.

Sélection des options

Pour commencer le jeu avec les dernières options choisies, appuyez sur le bouton **Start** à l'écran du titre.

Si c'est votre premier jeu ou si vous désirez changer les options, appuyez sur le bas du **bouton D** pour sélectionner Options. Appuyez ensuite sur **Start**. L'écran Options apparaît alors. Sur cet écran:

- Appuyez sur le haut et le bas du **bouton D** pour sélectionner une option.
- Appuyez sur la gauche ou la droite du **bouton D** pour sélectionner l'une des possibilités de l'option.
- Appuyez sur **Start** pour revenir sur l'écran du titre.

Elección de opciones

Pulse el botón de **inicio** cuando aparezca la pantalla del título para empezar el juego con los últimos ajustes que usted eligió.

Si éste es su primer juego, o si usted desea cambiar los ajustes de juego, pulse el **botón D** hacia abajo para hacer resaltar Options y pulse el botón de **inicio**. Usted pasará a la pantalla de opciones. En esta pantalla:

- Pulse el **botón D** hacia arriba y hacia abajo para seleccionar opciones diferentes.
- Pulse o hacia la izquierda o hacia la derecha para cambiar los ajustes.
- Pulse el botón de **inicio** para volver a la pantalla del título.

Scelta delle opzioni

Premi il pulsante **Start** alla schermo del Titolo per incominciare la partita con le ultime impostazioni da te scelte.

Se per le questa è la prima partita, o se desideri cambiare le impostazioni del gioco premi **Pulsante-D** in giù per illuminare la scritta "Options" e premi **Start**. Ti troverai al schermo delle Opzioni. Su questo schermo

- Premi **Pulsante-D** in su o in giù per selezionare le diverse opzioni
- Premi in a sinistra o a destra per cambiare le impostazioni
- Premi **Start** per tornare alla schermo del Titolo

Olika inställningsmöjligheter

Tryck på **Start**-knappen på titelskärmen för att börja spela med samma inställningar som du använde förra gången.

Om det är allra första gången du spelar eller om du vill ändra inställningarna i spelet, så tryck **D-knappen** nedåt för att markera "Options" och tryck på **Start**-knappen. Då kommer du till options-skärmen. På denna skärm:

- Tryck **D-knappen** uppåt eller nedåt för att välja mellan olika installningsmöjligheter
- Tryck knappen åt vänster eller höger för att ändra installningarna
- Tryck på **Start**-knappen för att hoppa tillbaks till titelskärmen

Keuzemogelijkheden

Druk tijdens weergave van het titelscherm op de **start**toets om het spel te beginnen met de laatst gekozen instellingen.

Als dit jouw eerste spel is of als je de instellingen van het spel wilt veranderen, druk dan de **R-toets** omlaag zodat "Options" wordt gemarkeerd en druk op de **start**toets. Daarna verschijnt het keuzescherm. Tijdens weergave van dat scherm kun je het volgende doen:

- Druk de **R-toets** omhoog of omlaag om de gewenste opties te kiezen
- Druk deze naar links of naar rechts om de instellingen te wijzigen
- Druk op de **start**toets om naar het titelscherm terug te keren

Vaihtoehtojen valinta

Paina **aloitusnäppäintä** otsikkoruudussa aloittaaksesi pelin asetuksilla, jotka viimeksi valitsit.

Jos tämä on ensimmäinen peli tai jos haluat muuttaa pelin asetuksia, paina **suuntanäppäintä** alas korostaaksesi "Options"-näytön, ja paina sitten **aloitusnäppäintä**. Siirryt seuraavaksi vaihtoehdot (Options) -ruutuun. Tässä ruudussa

- Paina **suuntanäppäintä** ylös- ja alas valitaksesi eri vaihtoehtoja
- Paina sitä vasemmalle tai oikealle muuttaaksesi asetuksen
- Paina **aloitusnäppäintä** palataksesi otsikkoruutuun

Mode
Select 1 to 4 players. All players will take turns using Control Pad 1.

Speed
Choose a Normal or Fast game.

[redacted]
Turn the game's music ON or OFF.

Flippers
Choose your favorite settings for **Buttons A, B** and **C**.

Mode (Modus)
Wählen Sie 1 bis 4 Spieler. Alle Spieler benutzen Control Pad 1 und wechseln sich gegenseitig ab.

Speed (Geschwindigkeit)
Wählen Sie eine der Spielgeschwindigkeiten: Normal (normal) oder Fast (schnell).

Music (Musik)
Wählen Sie entweder ON oder OFF um die Musik des Spiels ein- oder auszuschalten.

Flippers (Flipper)
Wählen Sie Ihre bevorzugten Einstellungen für die **Tasten A, B** und **C**.

[redacted]
Choisissez 1 à 4 joueurs. Les joueurs jouent tour à tour. Ils utilisent tous la manette 1.

Speed
Choisissez de jouer à la vitesse normale ou à la vitesse accelerée.

[redacted]
Activez ou désactivez la musique du jeu.

Flippers
Choisissez comment vous désirez programmer **les boutons A, B** et **C**.

Mode (Modo)
Seleccione entre 1 y 4 jugadores. Todos los jugadores tomarán turnos utilizando el control 1.

Speed (Velocidad)
Elija un juego normal o rapido.

Music (Música)
Encienda o apague la música.

Flippers (Aletas)
Elija sus ajustes favoritos para los **botones A, B** y **C**.

Mode (Modalità)
Selez ona da 1 a 4 giocatori. Tutti giocator faranno uso. a turno. del Control Pad 1

Speed (Velocità)
Sceg un gioco Normal (Normale) o Fast (Veloce)

Music (Musica)
Attiva (ON) o disatt va (OFF) la musica del gioco

Flippers (Palette)
Scegl le impostazioni che preferisci per i **Pulsanti A, B e C**

Mode (Antal spelare)
Välj 1 till 4 spe are. Alla spe arna använder Kontrollplatta 1 i tur och ordning.

Speed (Hastighet)
Välj mellan Normal (vanligt spel) och Fast (snabbt spel).

Music (Musik)
Slå på (ON) eller av (OFF) musiken i spelet

Flippers (Flipprar)
Välj dina favoritinställningar för **A-, B-** och **C-knapparna**

Mode (Modus)
Kies 1 à 4 spelers. Alle spelers maken één voor één gebruik van bedieningsblok 1

Speed (Snelheid)
Kies normaa- spelen of snel speler

Music (Muziek)
Zet de muziek van het spe AAN of UIT

Flippers
Kies de gewenste instellingen van de **toetsen A, B** en **C**

Mode (muoto)
Valitse 1 – 4 pe aajaa. Kaikki pelaajat vuorottelevat kayttaen ohjaus aippaa 1

Speed (nopeus)
Valitse joko normaa i (Normal) tai nopea (Fast) pel

Music (musiikki)
Kytke pelimusiikki paalle (ON) tai pois paalta (OFF

Flippers (siivet)
Vahtse mieleisesi asetukset **A-, B-** ja **C-näppäimille**

Button Controls

① **D-Button (Directional Button)**

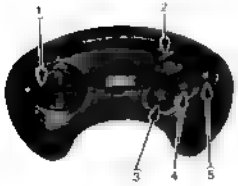
② **Start Button**

③ **Button A**

④ **Button B**

⑤ **Button C**

TO DO THIS:	PRESS THIS:
●Move right/left	**D-Button** right/left
●Jump	**Button A, B** or **C**
●Super Spin	Hold **D-Button** down, press **Button A, B** or **C**, then release **D-Button**



Tastenfunktionen

① **Richtungstaste**

② **Starttaste**

③ **Taste A**

④ **Taste B**

⑤ **Taste C**

AKTION:	TASTENBETÄTIGUNG:
●Bewegung nach rechts/links	**Richtungstaste** nach rechts/links drücken
●Springen	**Taste A, B** oder **C** drücken
●Super-Drehschwung	**Richtungstaste** nach unten gedrückt halten **Taste A, B** oder **C** drücken, dann **Richtungstaste** loslassen

Les commandes du jeu

① **Bouton D (bouton de direction)**

② **Bouton Start**

③ **Bouton A**

④ **Bouton B**

⑤ [illegible]

POUR FAIRE CECI	APPUYEZ SUR
●Vous déplacer à droite/à gauche	Droite gauche du **bouton D**
●Sauter	**Bouton A, B** ou [illegible]
●Vous turbopropulsez	Maintenez le **bouton D** enfoncé appuyez sur le **bouton A, B** ou **C**, puis relâchez le **bouton D**

Botones de control

① **Botón D (Control direccional)**

② **Botón de inicio**

③ **Botón A**

④ **Botón B**

⑤ **Botón C**

PARA HACER ESTO	PULSE ESTO:
●Movimiento hacia la derecha/izquierda	**Botón D** hacia la derecha/izquierda
●Salto	**Botón A, B** o **C**
●Supercarrera y giro	Mantenga pulsado el **botón D** hacia abajo, pulse el **botón A, B** o **C** y luego deje de pulsar el **botón D**

Pulsanti di comando

① **Pulsante-D (Pulsante di direzione)**

② **Pulsante Start**

③ **Pulsante A**

④ **Pulsante B**

⑤ **Pulsante C**

PER FARE QUESTO:	**PREMI QUESTO:**
• Spostarti a destra o a sinistra	**Pulsante-D** a destra o a sinistra
• Saltare	**Pulsante A, B** o **C**
• Super Slancio Rotante	Tieni premuto il **Pulsante-D** in giù premi il **Pulsante A, B** o **C** quindi rilascia il **Pulsante-D**

Kontrollknapparna

① **D-knapp (Riktningsknapp)**

② **Startknapp**

③ **A-knapp**

④ **B-knapp**

⑤ **C-knapp**

FÖR ATT:	**TRYCK (PÅ):**
• Röra dig åt höger/vänster	**D-knappen** åt höger/vänster
• Hoppa	**A-, B-** eller **C-knappen**
• Rusa fram med superspinn	Håll **D-knappen** nedtryckt tryck på **A-, B-** eller **C-knappen** och släpp sedan upp **D-knappen** igen

Toetsfuncties

① **R-toets (Richtingstoets)**

② **Startknop**

③ **Toets A**

④ **Toets B**

⑤ **Toets C**

HANDELING:	**INDRUKKEN:**
• Naar rechts/links	**R-toets** naar rechts/links
• Springen	**Toets A, B** of **C**
• Met een super-draai wegschieten	Houd de **R-toets** ingedrukt druk op **toets A, B** of **C** en laat daarna de **R-toets** los

Näppäinten toiminnot

① **D-näppäin (suuntanäppäin)**

② **Aloitusnäppäin**

③ **A-näppäin**

④ **B-näppäin**

⑤ **C-näppäin**

TEHDÄKSESI TÄMÄN:	**PAINA TÄTÄ:**
• Liiku oikealle/vasemmalle	**Suuntanäppäin** oikealle/vasemmalle
• Hyppää	**A-, B-** tai **C-näppäin**
• Super-pyörähdys-syöksy	Pidä **suuntanäppäin** painettuna alas paina **A-, B-** tai **C-näppäintä** ja vapauta sitten **suuntanäppäin**.

●Look up	**D-Button** up
●Duck	**D-Button** down
●Tilt left flipper	**Button A**
●Tilt right flipper	**Button B**
●Tilt both flippers	**Button C**
●Tilt/shake (Bonus Rounds)	**Buttons A, B** and **C** together
●Pause/resume play	**Start**

Note: You can change the flipper controls (**Buttons A, B** and **C**) on the Options screen.

●Nach oben schauen	**Richtungstaste** nach oben drücken
●Sich ducken	**Richtungstaste** nach unten drücken
●Linken Flipper bewegen	**Taste A** drücken
●Rechten Flipper bewegen	**Taste B** drücken
●Beide Flipper bewegen	**Taste C** drücken
●Kippen (Bonus-Runden)	**Tasten A, B** und **C** gleichzeitig drücken
●Spiel unterbrechen/fortsetzen	**Start** drücken

Hinweis: Sie können die Flippersteuerung (**Tasten A, B** und **C**) im Optionenmenü ändern.

●Regarder en haut	Haut du **bouton D**
●Vous accroupir	Bas du **bouton D**
●Manoeuvrer le portillon gauche	**Bouton A**
●Manoeuvrer le portillon droit	**Bouton B**
●Manoeuvrer les deux portillons	**Bouton C**
●Secouer le billard (Parties de bonus)	**Boutons A, B** et **C** ensemble
●Pause/reprise du jeu	**Start**

Remarque Vous pouvez changer les commandes des portillons (**boutons A, B** et **C**) sur l'écran Options.

●Mirar hacia arriba	**Botón D** hacia arriba
●Agacharse	**Botón D** hacia abajo
●Movimiento de la aleta izquierda	**Botón A**
●Movimiento de la aleta derecha	**Botón B**
●Movimiento de ambas aletas	**Botón C**
●Sacudida de la mesa (Rondas extra)	**Botones A, B** y **C** unidos
●Pausa/reanudación del juego	**Botón de Inicio**

Nota: Usted podrá cambiar los controles de las aletas (**botones A, B** y **C**) en la pantalla de opciones.

• Guardare in alto	**Pulsante-D** in su
• Abbassarti	**Pulsante-D** in giù
• Colpire con la pa etta s nistra	**Pulsante A**
• Colpire con a pa etta des ra	**Pulsante B**
• Colpire con en rambe le pa e e	**Pulsante C**
• Dare un colpo al fl pper (nel Round di Bonus)	**Pulsanti A, B e C** ntieme
• Pausa e ripresa del gioco	**Pulsante Start**

Nota. Puoi camb are i comandi de e palette (**Pu santi A, B e C**) nello schermo delle Opzioni

• Se uppåt	**D-knappen** uppåt
• Ducka	**D-knappen** nedåt
• Skjuta med den vänstra fl ppern	**A-knappen**
• Skjuta med den högra fl ppern	**B-knappen**
• Skjuta med båda fl pparna	**C-knappen**
• Stöta på spelet (under bonusrundorna)	**A-, B-** och **C-knapparna** samtid gt
• Göra en paus i spelet/fortsätta spela	**Start-knappen**

Observera. Det går att ändra flipperkontrol erna (**A-, B-** och **C-knapparna**) på options-skärmen

• Omhoog k ken	**R-toets** omhoog
• Bukken	**R-toets** omlaag
• Linker flipper kantelen	**Toets A**
• Rechter fl pper kantelen	**Toets B**
• Beide flippers kantelen	**Toets C**
• Kantelen en schudden (bonusrondes)	**Toets A, B en C** tegel jk
• Pauzeren/verder spelen	**Startloets**

Opmerking. Op niet keuzescherm kun je de fl pperfunc ies van de **toetsen A, B en C** veranderen

• Katso ylös	**Suuntanäppäin** ylös
• Heittaydy	**Suuntanäppäin** alas
• Lyö vasemmalla siive lä	**A-näppäin**
• Lyö oikeal a siiveilä	**B-näppäin**
• Lyö molemmilla siiveilä	**C-näppäin**
• Ravista fl ppereita (bonus kierroksel)	**A-, B-** ja **C-näppäimet** yhdessä
• Tauko/pal n jatkam nen	**Aloitusnäppäin**

Huomaa. Voit muuttaa s pien oh,ausnappaim a (**A-, B-** ja **C-näppäimet**) vaihtoehdot-ruudussa

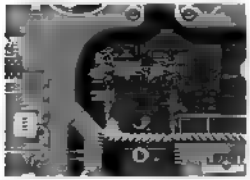
Super Stunts

SUPER SPIN DASH

- Hold still, press the **D-Button** down, and press **Button A, B** or **C** to start spinning like a turbo engine.
- Keep pressing **Button A, B** or **C** repeatedly to rev up furious RPMs.
- Release the **D-Button** to dash away like a road rocket.

CLIFFHANGER FLIP

- Sonic will automatically grab ledges and flip up onto a safe surface to prevent fatal falls or avoid the jaws of Robotnik's monsters.



Super-Stunts

SUPER-DREHSCHWUNG

- Halten Sie still, drücken Sie zunächst die **Richtungstaste** nach unten und dann entweder die **Taste A, B** oder **C**, um sich wie ein Turbo-Motor zu drehen.
- Drücken Sie die **Taste A, B** oder **C** wiederholt, um Ihre Rotationsgeschwindigkeit bis auf wahnsinnige Drehzahlen hochzujagen.
- Lassen Sie die **Richtungstaste** los, um wie eine Straßenrakete abzuzischen.

THRILLER-FLIP

- Sonic klammert sich automatisch an Vorsprüngen fest und schwingt sich auf eine sichere Fläche, um tödliche Stürze zu vermeiden oder den Zähnen von Robotniks Monstern zu entkommen.

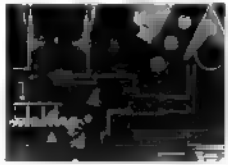
Les tours spéciaux

LE TURBOPROPULSEUR

- Tout en enfonçant le **bouton D** appuyez sur le **bouton A, B** ou **C** pour commencer à tourner comme un turboréacteur.
- Exercez des pressions successives sur le **bouton A, B** ou **C** pour accélérer furieusement la rotation.
- Lâchez le **bouton D** pour être propulsé comme une fusée routière.

LE SAUT GRIMPE-MURAILLE

- Sonic s'accroche automatiquement aux corniches et saute automatiquement sur une surface sûre pour éviter une chute mortelle ou échapper aux mâchoires des monstres de Robotnik.



Superacrobacias

SUPERCARRERA Y GIRO

- Quédese quieto, pulse el **botón D** hacia abajo y pulse el **botón A, B** o **C** para empezar a girar como un motor turbo.
- Siga pulsando repetidamente el **botón A, B** o **C** para acelerar las revoluciones por minuto.
- Deje de pulsar el **botón D** para salir corriendo como un cohete.

MOVIMIENTO RÁPIDO DE SUSPENSE

- Sonic se agarrará automáticamente a los salientes y se colocará sobre superficies seguras para prevenir las caídas fatales y evitar las mandíbulas de los monstruos de Robotnik.

Super Acrobazie

SUPER SLANCIO ROTANTE

- Rimanendo fermo, premi il **Pulsante-D** in giù, quindi premi **Pulsante A, B** o **C** per incominciare a ruotare come un turboreattore.
- Continua a premere ripetutamente il **Pulsante A, B** o **C** per acquistare una velocità di rotazione pazzesca.
- Rilascia il **Pulsante-D** per precipitarti come un razzo per la strada!

SALTO MORTALE CON APPIGLIO SUL DIRUPO

- Sonic si aggrapperà automaticamente alle sporgenze e salterà sopra a una superficie al sicuro, per prevenire cadute fatali o evitare le mascelle dei mostri di Robotnik.

Supertricks

FRAMRUSNING MED SUPERSPINN

- Stå stilla, håll **D-knappen** nedtryckt, och tryck på **A-, B-** eller **C-knappen** för att börja spinna som en turbomotor.
- Fortsatt trycka upprepade gånger på **A-, B-** eller **C-knappen** tills du kommer upp i våldsamma varvta.
- Släpp **D-knappen** för att rusa fram som en raket längs vägen!

KLIPPKANTSKLÄTTRING

- Sonic grabbar automatiskt tag i klippkanter och svingar sig upp på en säker yta för att undvika att ramla ner och stå injal sig eller för att komma undan från Robotniks monsters kaltar.

Superstunts

MET EEN SUPER-DRAAI WEGSCHIETEN

- Druk de **R-toets** omlaag terwijl je deze stilhoudt en druk op **toets A, B** of **C** om als een turbo beginnen te draaien.
- Druk steeds opnieuw op **toets A, B** of **C** om je snelheid op te voeren.
- Laat de **R-toets** los om als een wegraket weg te schieten!

SPANNENDE SPRONG

- Sonic kan zich automatisch aan richels vastgrijpen en op een veilig oppervlak springen om een dodelijke val te voorkomen of om te ontsnappen aan de klauwen van Robotniks monsters.

Huimapäiset temput

SUPER-PYÖRÄHDYSSYÖKSY

- Pidä hahmosi (Sonic) paikallaan paina sitten **suuntanäppäintä** alas ja paina **A-, B-** tai **C-näppäintä** kun haluat pyöriä kuin turbomoottori.
- Painele **A-, B-** tai **C-näppäintä** toistuvasti kiihdyttaakses pyörähdysnopeutta.
- Vapauta **suuntanäppäin** syöksyaksesi eteenpäin kuin ohjus!

VIIMEHETKEN PELASTUS

- Sonic tarttuu automaatti sesti ulkonemiin ja heilauttaa itsensa turvalliselle asanteelle estaakseen kuolettavan putoamisen ja välttaakseen Robotnikin hirviöiden kitaan joutumisen.

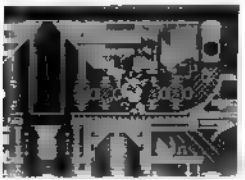
Sonic SPINvasion

Your mission is to attack the Veg-O-Fortress, fight upward through the Pinball Defense System and annihilate Dr. Robotnik's evil machine. Destroy the underlings, bosses and boss machines to move up through the levels. Along the way use your best pinball wizardry to free the robotized inhabitants of Mobius.

THE CHAOS EMERALDS

Chaos Emeralds stabilize the Mt. Mobius volcano on which the Veg-O-Fortress stands. Without the Emeralds, a massive eruption would blow the Fortress to pieces!

You must spin, bounce and bump through the Pinball Machines to snatch all the Chaos Emeralds on each of four levels. When you've collected all the Emeralds, the Veg-O-Fortress will explode.



Sonic-"Spin"-Vasion

Ihre Aufgabe ist es, die Veg-O-Festung anzugreifen, sich nach oben durch das Flipper Verteidigungssystem durchzukämpfen und Dr. Robotniks teuflische Maschine zu vernichten. Zerstören Sie die untergebenen Bosse und Boss-Maschinen, um durch die einzelnen Etappen nach oben zu gelangen. Sie müssen auf Ihrem Weg Ihr bestes Flipper Können einsetzen, um die roboterisierten Bewohner von Mobius zu befreien!

DIE CHAOS-EDELSTEINE

Chaos Edelsteine stabilisieren den Vulkan Mt. Mobius, auf dem die Veg-O-Festung steht. Ohne die Edelsteine würde die Festung durch eine gewaltige Eruption in Stücke gerissen werden!

Sie müssen rotierend, abprallend und anstoßend Ihren Weg durch die Flippermaschinen machen, um sich alle Chaos-Edelsteine auf jedem der vier Levels zu schnappen. Wenn Sie alle Edelsteine eingesammelt haben, explodiert die Veg-O-Fortress!

L'attaque giratoire de Sonic

Votre mission : attaquer la forteresse Veg-O, vous frayer un chemin à travers le système défensif à flippers et anéantir la machine diabolique du Dr Robotnik. Détruisez les sous-fifres et venez à bout des machines pour passer au niveau supérieur. En chemin, sachez utiliser toute votre science du flipper pour libérer les habitants robotisés de Mobius.

LES ÉMERAUDES DU CHAOS

Ce sont les émeraudes du chaos qui stabilisent le volcan du Mont Mobius sur lequel se dresse la forteresse Veg-O. Sans émeraudes, la forteresse serait emportée par une violente éruption.

Vous devrez donc vous emparer de toutes les émeraudes disséminées sur quatre niveaux en tournoyant, bondissant et rebondissant dans les billards électriques. Lorsque vous aurez toutes les émeraudes, la forteresse Veg-O explosera !

Invasión rotante de Sonic

Su misión consiste en atacar la fortaleza Veg-O-Fortress, subir luchando a través del Sistema de Defensa Pinball y destruir la malvada máquina del Dr. Robotnik. Destruya a los jefes inferiores y las máquinas de los jefes para avanzar hacia arriba a través de los niveles. Por el camino, utilice sus mejores conocimientos de la máquina de jugar con bolas para poner en libertad a los habitantes de Mobius.

ESMERALDAS DEL CAOS

Las esmeraldas del caos estabilizan el volcán de monte Mobius en el que se asienta la fortaleza Veg-O-Fortress. Sin las esmeraldas, una erupción masiva reduciría a fortaleza a un montón de piedras.

Tendrá que girar, botar y chocar a través de las máquinas de jugar con bolas para tomar todas las esmeraldas del caos que se encuentren en cada uno de los cuatro niveles. Cuando haya recogido todas las esmeraldas, la fortaleza Veg-O-Fortress explotará.

La SPINvasione di Sonic

La tua missione consiste nell'attaccare la Veg-O-Fortress combattere procedendo verso l'alto attraverso il Pinball Defense System ed annientare la malefica macchina del Dr. Robotnik. Distruggi i boss tirapiedi del Dr. Robotnik e le loro macchine, per procedere da un livello a quello successivo. Lungo la strada, la tua uso della tua più fine astuzia nel gioco del flipper per liberare gli abitanti robotizzati di Mobius!

GLI SMERALDI DEL CAOS

Gli Smeraldi del Caos stabilizzano il vulcano del Monte Mobius su cui si trova la Veg-O-Fortress. Senza gli Smeraldi, una possente eruzione ridurrebbe la Fortezza in cenere.

Devi ruotare, rimbalzare e sbattere nel Flipper per afferrare tutti gli Smeraldi del Caos in ciascuno dei quattro livelli del gioco. Quando avrai raccolto tutti gli Smeraldi, la Veg-O-Fortress esploderà!

Sonics SPINNvasion

Ditt uppdrag är att anfalla Veg-O-Fastningen, kämpa dig uppåt genom flipperförsvarssystemet och tillintetgöra Dr. Robotniks ondskefulla maskiner. Förinta underhuggar bossarna och bossmaskinerna för att ta dig upp genom nivåerna. Använd dina allra framsta flipperkonster på vägen för att slappa Mobius robotiserade invånare fria.

KAOS-SMARAGDERNA

Kaos-smaragderna stabiliserar vulkanen i berget Moun. Möbius, som Veg-O-Fastningen är byggd på. Om det inte vore för smaragderna skulle ett kraftigt vulkanutbrott blåsa hela fästningen i småbitar.

Du måste snurra, studsa och stöta dig fram genom flipperspelen och snoa åt dig alla kaos-smaragderna på alla fyra nivåerna. När du lyckats samla ihop alla smaragderna kommer Veg-O-Fastningen att explodera!

De SPIN-vasie van Sonic

Jij moet het Veg-O-Fort aanvallen het flipperverdedigingssysteem infiltreren en de boosaardige machine van Dr. Robotnik vernietigen. Door oop de verschillende niveaus door de onderbazen en hun machines één voor één te vernietigen. Maak tijdens je reis optimaal gebruik van de flipperkunsten om de tot robots omgetoverde bewoners van Mobius te bevrijden!

DE CHAOS-SMARAGDEN

De chaos-smaragden zorgen ervoor dat de vulkaan Mobius waarop het Veg-O-Fort staat, stil blijft. Zonder de smaragden zou het fort door een enorme eruptie kapot worden geblazen!

Jij moet je al draaiend, springend en stotend een weg banen door de flipperkasten om op alle vier niveaus de chaos-smaragden te pakken te kunnen krijgen. Wanneer je alle smaragden hebt verzameld, zal het Veg-O-Fort ontploffen!

Sonic-hyökkäys

Sinun tehtävänäsi on hyökätä Veg-O-Fortressi innoitukseen, taistella tiesi lapi flipperpuolustusjarjestelman ja havittää tohtori Robotnikin häijy kone. Tuhoa Robotnikin käyrit ja pomokoneet noustakses, taso ja toisel e. Käytä matkan varrella parhaita flipperikikkojasi vapauttaakses Mobiuksen robotiks muutetut asukkaat!

KAAOSSMARAGDIT

Kaaossmaragdit pitavat tasapainossa Mobius-tul vuoren, jolla Veg-O-Fortress sijaitsee. Jos smaragdeja ei olisi, vaitava tulivuorenpurkaus räjäyttäisi linnoituksen tuusan nuuskaksi!

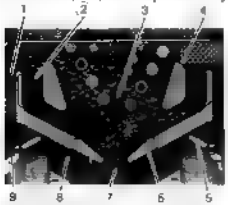
Sinun taytyy pyoria, poukota ja törmä lä flipperien lapi napatakses kaikki kaaossmaragdit neljältä er tasolta. Kun olet kerännyt kaikki smaragdit, Veg-O-Fortress räjähtää.

Sonic SPINology

1. **Death Channel**
2. **Safe Alley**
3. **Alley Ramp**
4. **Drain Bumper**
5. **Drain Plug**
6. **Flipper**
7. **Drain**
8. **Death Ramp**
9. **Drain Pipe**

The Pinball Defense System is a gigantic Pinball Machine, and you'll find a universe of whirling, flashing, buzzing pinball games.

Use the flippers to aim Sonic and fire him up through the volcano. When he's in flight, you can move him left and right with the **D-Button** for better position when he hits a bumper or target, or when he's falling back toward the drain bumpers or flippers.



Sonic SPINologie

1. **Todeskanal**
2. **Sichere Gasse**
3. **Gassenrampe**
4. **Abfluß-Bumper**
5. **Abflußstopfen**
6. **Flipper**
7. **Abfluß**
8. **Todesrampe**
9. **Abflußrohr**

Das Flipper-Verteidigungssystem ist ein gigantischer Flipperautomat. In seinem Inneren finden Sie ein Universum von wirbelnden, blitzenden und schwirrenden Flipperspielen.

Benutzen Sie die Flipper, um Sonic die gewünschte Richtung zu geben und ihn durch den Vulkan nach oben zu schießen. Während seines Flugs können Sie ihn mit Hilfe der **Richtungstaste** nach links oder rechts bewegen, um ihn in eine bessere Position zu bringen, wenn er gegen einen Bumper oder ein Ziel stößt oder wenn er auf die Abfluß-Bumper oder Flipper zu fällt.

Bataille dans un flipper

1. **Canal de la mort**
2. **Couloir sûr**
3. **Rampe du couloir**
4. **Butoir d'égout**
5. **Bouchon d'égout**
6. **Portillon**
7. **Egout**
8. **Rampe de la mort**
9. **Tuyau d'égout**

Le système défensif à flippers est une gigantesque machine, un monde tourbillonnant, bourdonnant et plein d'éclairs, un univers hallucinant de jeux de flipper.

Utilisez les portillons pour orienter Sonic, puis lancez-le à travers le volcan. Pendant qu'il se bat, vous pouvez le déplacer à droite et à gauche avec **le bouton D**. Ceci lui permet d'être mieux placé lorsqu'il heurte le butoir ou la cible, ou qu'il retombe vers les butoirs d'égout ou les portillons.

"Girologia" de Sonic

1. **Canal de la muerte**
2. **Callejón seguro**
3. **Rampa de callejón**
4. **Parachoques de escape**
5. **Tapón de escape**
6. **Aleta**
7. **Escape**
8. **Rampa de la muerte**
9. **Tubería de escape**

El Sistema de Defensa Pinball es una gigantesca máquina de jugar con bolas. En ella, encontrará un gran número de vertiginosos, desiertantes y zumbantes juegos con bolas.

Utilice las aletas para dirigir a Sonic y dispararlo hacia arriba a través de volcán. Cuando este en el aire, usted podrá moverlo hacia la derecha o hacia la izquierda con el **botón D** para ponerlo en la mejor posición cuando golpee un parachoques u objetivo, o cuando caiga hacia los parachoques de escape o hacia las aletas.

La SPINologia di Sonic

1. **Canale della Morte**
2. **Pista Sicura**
3. **Rampa della Pista**
4. **Sponda della Buca**
5. **Tappo della Buca**
6. **Paletta**
7. **Buca**
8. **Rampa della Morte**
9. **Condotto della Buca**

Pinball Defense System è un gigantesco Flipper. In esso potrai trovare un universo di vorticose ed ipnotiche sonore partite a flipper.

Usa le palette per puntare Sonic e spararlo in su attraverso il vulcano. Quando egli è in volo, lo puoi muovere a sinistra o a destra con il **Pulsante-D** per meglio posizionarlo quando cade in una sponda o un bersaglio, oppure quando sta precipitando verso le sponde o le palette della buca.

Sonics SPINNologi

1. **Dödskanal**
2. **Säkerhetsränna**
3. **Ramp**
4. **Utgångsbumper**
5. **Plugg**
6. **Flipper**
7. **Hål**
8. **Döderamp**
9. **Stuprör**

Flipperförsvarssystemet är en gigantisk flipperspelsmaskin. Inuti finns ett helt universum av blandande, blinkande och brummande flipperspel.

Använd flipprarna för att rikta Sonic och skjuta iväg honom upp genom vulkanen. Medan han flyger kan du styra honom åt vänster eller höger med **D-knappen** för att få honom i ett bättre läge när han träffar en bumper eller ett mål eller när han ramlar ner mot en utgångsbumper eller en flipper.

De SPIN-ologie van Sonic

1. **Doodskanaal**
2. **Veilige doorgang**
3. **Helende doorgang**
4. **Afvoerbumper**
5. **Afvoerstop**
6. **Flipper**
7. **Afvoer**
8. **Doodsheuvel**
9. **Afvoerpijp**

Het Flipperverdedigingssysteem is een reusachtige flipperspelsmaskin. Daarin bevindt zich een enorme wereld vol wervelende, flitsende en gonzende flipperspelen.

Gebruik de Flippers om Sonic te richten en hem door de vulkaan te vuren. Wanneer hij vliegt, kun je hem met de **R-toets** naar links en naar rechts verplaatsen om hem in een betere positie te brengen wanneer hij tegen een bumper of doel aankomt of wanneer hij terugvalt in de richting van de afvoerbumpers of flippers.

Sonic-flipperi

1. **Kuoleman kanava**
2. **Turvallinen rata**
3. **Ratarampi**
4. **Viemäripuskuri**
5. **Viemäritulppa**
6. **Siipi**
7. **Viemäri**
8. **Kuoleman ramppi**
9. **Viemäriputki**

Flipper-puolustusjärjestelmä on suunnaton flipperi. Sen sisältä on kokonaan oma maailmansa pyöriviä välkkyviä ja surisevia flipperipelejä.

Suuntaa Sonic siipien avulla ja ammu hänet ylös tulivuoren läpi. Voit ohjata hänen kulkeaan **suuntanäppäimen** avulla. Näin voit parantaa asemiasi, kun hän osuu puskuriin tai tulee kun hän putoaa kohti viemäripuskureita tai siipiä.

Spinball Flipper Tips

- Launch Sonic by lifting both flippers together with **Button C**. This is a safe, easy tactic for beginners.
- Watch for lights and arrows leading toward important spots in the background.
- Catch Sonic on the flippers by holding them up just as Sonic moves into the Alley Ramp. Then you can aim him with better accuracy.
- To shoot Sonic straight up, fire when he is near the hinge of a flipper. To launch him at an angle, let him roll toward the tip, then fire.

Spinball-Flipper-Tips

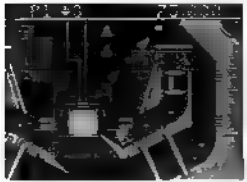
- Schleudern Sie Sonic hoch, indem Sie durch Drücken der **Taste C** beide Flipper gleichzeitig bewegen. Dies ist eine sichere, einfache Taktik für Anfänger.
- Achten Sie auf Lichter und Pfeile, die auf wichtige Stellen im Hintergrund zu laufen.
- Fangen Sie Sonic mit den Flippern auf, indem Sie sie genau in dem Moment hochhalten, wo Sonic in die Gassenrampe hineinläuft. Dann können Sie ihn mit besserer Genauigkeit abschießen.
- Um Sonic senkrecht hochzuschießen, betätigen Sie den Flipper, wenn sich Sonic in der Nähe des Flipperscharniers befindet. Um ihn schräg abzuschießen, lassen Sie ihn weiter zur Spitze rollen.

Conseils et tactiques

- Lancez Sonic en manoeuvrant les deux portillons ensemble avec le **bouton C**. Cette tactique pour débutants est simple et sans risques.
- Surveillez les lumières et les flèches en arrière-plan. Elles vous indiquent les endroits importants.
- Arrêtez Sonic sur les portillons en relevant ceux-ci juste au moment où Sonic passe dans la rampe du couloir. Vous pourrez ainsi le diriger avec une plus grande précision.
- Pour lancer Sonic droit vers le haut, tirez lorsqu'il est proche de la charnière du portillon. Pour le lancer obliquement, laissez-le rouler vers la pointe du portillon puis tirez.

Consejos para utilizar las aletas

- Lance a Sonic moviendo ambas aletas al mismo tiempo con el **botón C**. Ésta es una táctica segura y sencilla para los principiantes.
- Observe las luces y las flechas que se dirigen hacia los puntos importantes del fondo.
- Tome a Sonic en las aletas poniéndolas hacia arriba al entrar Sonic en la rampa del callejón. Luego podrá dirigirlo con mejor precisión.
- Para disparar a Sonic derecho hacia arriba, dispare cuando se encuentre cerca del quicio de una aleta. Para lanzarlo con ángulo, dé el que baje hacia la punta de la aleta y luego dispare.



Suggerimenti per la paletta di Spinball

- Lancia Sonic usando contemporaneamente entrambe le pa ette con i **Pulsante C**. Questa tattica e fac e e sicura per principianti.
- Fa attenzione alle luci ed a le frecce che conducono a luoghi importanti nell ambiente retrostante la zona di gioco.
- Afferra Sonic su e pa ette tenendole in su mentre Sonic si muove nella Rampa del a Pista Cos facendo in potrai puntare con p ù precisione.
- Per sparare Sonic dritto verso l alto fai l poco quando s trova vicino a perno di una pa etta. Per lanciar o con una certa angolazione fallo sc volare verso la punta della paletta e poi fai l poco.

Spinball-flippertips

- Skjut väg Sonic med båda flipparna samtidigt genom att trycka på **C-knappen**. Det är en säker och enkel taktik för nybörjare.
- Håll utkik efter lampor och pilar som visar vägen till viktiga ställen i bakgrunden.
- Fånga upp Sonic på flipparna genom att hålla upp dem precis när han kommer in på rampen. Då kan du sedan sikta och skjuta iväg honom med högre precision.
- Om du vill skjuta iväg Sonic rakt uppåt så fyra iväg honom när han befinner sig nära flipperns gångjärn. Om du vill skjuta iväg honom i vinkel så att honom rullar mot flipperns spets och fyra sedan iväg honom.

Flippertips voor het flipperspel

- Lanceer Sonic door be de flippers tegelijk met **toets C** te kantelen. Dit is een veilige en gemakkelijke tactiek voor beginners.
- Kijk uit voor lichten en pijlen die in de richting wijzen van belangrijke plaatsen op de achtergrond.
- Vang Sonic op de flippers door deze omhoog te houden wanneer Sonic de hellende doorgang ingaat. Dan kun je hem nameli k met grotere precisie richten.
- Om Sonic recht omhoog te schieten moet je vlak wanneer hij zich naast het scharnier van een flipper bevindt. Om hem met een hoek af te vuren moet je hem eerst naar het uiteinde laten rollen en dan weg vuren.

Vihjeitä siipien käylöstä

- Sonicin matkaan lähettäm seksi lyö mo emm a s ivel ä yhtaaikaisesti **C-näppäintä** painamal a. Tama on turvall nen ja helppo tak ikka aloitte joille.
- Tarkka e taustalla näkyvia va oja ja nuo a jotka ohjaavat tarkeisiin paikkoih n.
- Pysayta Sonic s ville pilama la n ta yhdaalla joko kun Sonic menee ra a ampi le. Voit s tlen suunnala hanet tarkemmin.
- Kyo kun Sonic on s ven saranan ahe la ampukakses hanet suoraan y os. Lähet aakses hara, n atkaan v stossa kul massa ajaa hanen ru lata kohti s ven kärkoh a yö s tlen.

- You will propel Sonic with steam valves instead of flippers in some places
- If Sonic falls into the drain it could be the end unless you take quick action. Robotnik has a gruesome surprise planted under the flippers
- Remember you can control Sonic's travel with the **D-Button**. You can slow his roll and alter curve him slightly toward a flipper when falling and jumping

- Sonic wird nicht nur durch die Flipper sondern auch durch Dampfventile angetrieben
- Falls Sonic in den Gully fällt, könnte das das Ende bedeuten wenn Sie nicht schnell handeln. Robotnik hat eine grausige Überraschung unter die Flipper geschmuggelt
- Denken Sie stets daran, daß Sie Sonics Weg mit der **Richtungstaste** beeinflussen können. Sie können sein Rollen in einer Gasse verlangsamen oder ihn in einem leichten Bogen auf einen Flipper zu lenken, wenn er fällt oder springt

- En certains endroits, vous aurez à lancer Sonic avec des soupapes à vapeur au lieu des portillons
- Lorsque Sonic tombe dans l'égout vous êtes perdu si vous ne réagissez pas sur le champ. Robotnik a déposé une horrible surprise sous les portillons
- N'oubliez pas que vous pouvez contrôler la trajectoire de Sonic avec le **bouton D**. Vous pouvez aussi ralentir sa descente dans un couloir ou le courber légèrement vers un portillon lorsqu'il tombe ou qu'il saute

- En algunos lugares Sonic será propulsado mediante válvulas de vapor en lugar de las aletas
- Si Sonic cayera en un escape esto podría ser el final a menos que usted tome una medida rápida. Robotnik tiene una desagradable sorpresa debajo de las aletas
- Recuerde que puede controlar el movimiento de Sonic con el **botón D**. Podrá reducir la velocidad de rodadura en un callejón o incinarlo ligeramente hacia una aleta cuando se caiga o salte

- In alcuni punti sospingerai Sonic con le valvole del vapore invece che con le palette.
- Se Sonic cade nella buca potrebbe essere la sua fine, a meno che tu non reagisca prontamente. Robotnik ha in serbo una raccapricciante sorpresa posta proprio sotto le palette.
- Ricordati che puoi controllare il viaggio di Sonic con il **Pulsante-D**. Puoi rallentare il suo rotolio in una pista o curvare leggermente la sua traiettoria verso una paletta quando cade e salta.

- På vissa platser måste du använda ångventiler för att skjuta iväg Sonic i stället för flipprar.
- Om Sonic ramlar ner i hålet kan det betyda ett bistert slut om du inte handlar kvickt. Robotnik har planterat en obehaglig överraskning under flipprarna.
- Kom ihåg att du kan styra Sonic med **D-knappen** medan han far omkring. Du kan sakta in hans rullning, en ränna eller skruva honom en ändring mot en flipper när han ramlar ner eller hoppar upp.

- Op sommige plaatsen kan Sonic worden aangedreven met stoomkleppen in plaats van flippers.
- Als Sonic in de afvoer terechtkomt, kan dat het einde betekenen tenzij je snel tot actie overgaat. Robotnik heeft onder de flippers een afschuwelijke verrassing aangebracht.
- Denk eraan dat je de reis van Sonic kunt sturen door gebruikmaking van de **R-toets**. Je kunt zijn rollende beweging in een steeg verlangzamen of hem enigszins buigen in de richting van een flipper wanneer hij valt en springt.

- Joissakin pa koissa kaytat Sonic-n liikkeel a pitäm seen hoyrysuihku a s ipien asemesta.
- Jos Sonic putoaa vi emär in, se voi me kila loppua e et toimi nopeasti. Robotnik on järjestänyt kaamean yllätyksen s ipien alle.
- Muista, että voit ohjata Sonic-n kulkua **suuntanäppäimen** avulla. Voit hidastaa hänen vierimistään radal a tai saada hänet kaartamaan hiukan kohti s ipea kesken pudoluksen tai hypyn.

The Status Strip

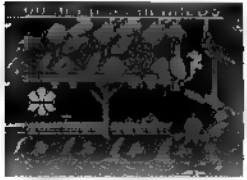
The Status Strip at the top of the screen gives you a rapid l re look at the following important information

Player Number and Lives

Th s shows the current level, who is play ng and how many lives remain for that p ayer Sonic starts the game with three l ves Rack up 20 mil on po nts to gain an extra l fe

[redacted]

Th s tells you the number of Chaos Emeralds Sonic needs to snag n the current level. (The number s d fferent for each level) t also shows how many t mes you need to hit an obstacle in order to open a path to a Chaos Emerald



Der Status-Streifen

Mit Schnellleuerb cken erha ten S e durch den Status-Stre fen am oberen Bildsch rmrand nformationen über die folgenden wichtigen Daten

Spielernummer und Anzahl der Leben

H er wird angezeigt, in welchem Leve Sie sich befinden, wer spie t und wieviele Leben der eweil ge Spieler noch übr g hat Sonic beg nnt das Spie mit dre Leben Wenn S e 20 M llionen Punkte erzielen, gew nnen Sie ein zusätz ches Leben!

Smaragde

H er w rd d e Anzahl der Chaos-Edelsteine angeze gt die s ch Sonic in dem gegenwärtigen Level schnappen muß (Die Anzahl st für jeden Level unterschiedlich) H er w rd außerdem angezeigt wie oft Sie ein H ndernis treffen mussen, um Zugang zu e nem Chaos Edelste n zu erha ten

La barre d'état

La barre d état en haut de l écran vous fournit des informat ons importantes sur le jeu

Nombre de joueurs et de vies

Vous indique e niveau actuel que joueur joue actuellement et combien il lu reste de vies Sonic commence le jeu avec trois v es Lorsque vous avez 20 millions de points vous gagnez une vie supplémentaire

Emeraudes

Vous ndique le nombre d émeraudes du chaos que Sonic doit attraper au n veau actuel ce nombre est d fférent pour chaque niveau) Vous ndique également combien de fois il faut heurter un obstacle pour ouvr r le passage vers une émeraude

La franja de estado

La franja de estado en la parte super or de la pantal a e permite ver rápidamente a información importante s guiente

Número y vidas de los jugadores

Esto muestra el nivel actual, quién está jugando y cuántas vidas e quedan a ese jugador Sonic empieza e juego con tres vidas Acumule 20 millones de puntos para ganar una vida extra

Esmeraldas

Esto le indica el numero de esmeraldas del caos que Sonic neces ta para e im nar obstáculos en e nivel en el que se encuentra (El numero es diferente para cada nivel También muestra cuantas veces neces ta usted golpear un obstáculo para abr r un camino hac a una esmeralda del caos

La Striscia di Stato

La Striscia di Stato sulla parte alta de lo schermo offre un rapido sguardo a e seguenti importanti informazioni

Numero dei giocatore e Vite

Questo mostra il l vello attuale ch è in gioco e quante v te sono rimaste a quel giocatore Sonic incomincia gioco con tre vite. Raccogl 20 mi oni d punti per guadagnare una vita supplementare

Smeraldi

Questo ndica il numero di Smeraldi del Caos di cui Sonic ha bisogno per superare il livello in corso (numero varia da livello a l vello) Mostra anche quante volte dev colpire un ostacolo per aprirti la strada verso uno Smeraldo de Caos

Ställningsremsan

På ställningsremsan längst upp på skärmen kan du med ett blixtsnabbt ögonkast se följande viktiga information

Spelarnummer och liv

Här visas vi ken nivå du bef ner dig på vem som spelar, och hur många liv den spelaren har kvar. När spelet bör,ar har Sonic tre liv. Samla ihop 20 m ljoner poäng för att få ett extraliv!

Smaragder

Här visas hur många kaos-smaragder Sonic behöver snappa upp på den nivå han bef ner sig på. (Antalet smaragder är olika på olika n våer Här visas också hur många gånger du måste slå (l ett hinder för att öppna vägen (l en kaos-smaragd.

De statusstrook

De statusstrook boven aan het scherm biedt je een snelle blik op de volgende belangrijke informatie

Spelernummer en levens

Hiermee worden het huidige niveau de huid ge speler en het aantal resterende levens van de desbetreffende speler aangegeven Sonic begint het spel met drie levens A s je 20 m joen punten hebt verzameld krij je er een extra leven bij

Smaragden

Hier wordt het aantal chaos-smaragden aangegeven dat Sonic op het desbetreffende n veau moet verzame en. (Het aantal is bi e k niveau versch llend) Verder wordt hier aangegeven hoe vaak je een obstakel moet raken voordat de weg naar een chaos-smaragd opengaat

Tilannetiedot

Ruudun yläreunassa olevat tilannetiedot antavat s nulle yhdel ä silmäykselä seuraavat tärkeät tiedot

Pelaajan numero ja elämät

Tämä osoittaa parhaillaan pe attavan tason, kuka pelaa sekä kuinka monta elämää kyse sel ä pelaajal a on jäljel ä. Pel n alussa Sonic lla on kolme elämää. Keräämä ä 20 miljoonaa pistettä saat y imääräisen elaman

Smaragdit

Tämä kertoo s nulle ku nka monta kaaossmaragdia Sonicin on poimittava kyseiselä tasolla (Lukumäärä on er kullakin tasolla) Se näyttää myös kuinka monta kertaa s nun on osuttava esteeseen avatakses tien kaaossmaragd n luo

Urgent Orders
These messages need a quick reaction. They will tell you to hit an important target, or will warn you of impending hedgehog doom!

Loop Successes
Shows how many loops you've completed.

Score Update
Shows your current score.

End Totals and Bonuses
The Status Strip totes up your total score for loops, rings and time at the end of a level.

Sonic Status
When you see "Too Baaad", you'll get another shot at the level. If Sonic is headed for hedgehog heaven, you'll see "Game Over".

Dringende Aufträge
Diese Meldungen erfordern eine schnelle Reaktion. Sie fordern Sie auf, ein wichtiges Ziel zu treffen, oder warnen Sie vor einer drohenden Igel-Gefahr!

Looping-Erfolge
Zeigt an, wieviele Loopings Sie durchlaufen haben.

Aktueller Punktestand
Zeigt Ihren gegenwärtigen Punktestand an.

Endsummen und Bonuspunkte
Der Status-Streifen summiert Ihren Gesamtpunktestand für Loopings, Ringe und Zeit am Ende jedes Levels.

Sonic-Zustand
Wenn Sie die Meldung "Too Baaad" sehen, erhalten Sie einen neuen Versuch für den Level. Wenn Sonic auf dem Weg in den Igel-Himmel ist, erscheint die Meldung "Game Over".

Messages d'urgence
Ces messages exigent une réaction rapide. Ils vous demandent de heurter une cible importante ou vous avertissent d'une catastrophe imminente !

Boucles réussies
Vous indique combien de boucles vous avez réussies.

Score actuel
Vous indique votre score actuel.

Total final et bonus
La barre d'état vous indique votre score total pour les boucles, anneaux et le temps écoulé à la fin d'un niveau.

Etat de Sonic
Lorsque vous voyez le message "Too Baaad", vous pouvez rejouer ce niveau. Mais si vous voyez le message "Game Over", Sonic est bon pour le paradis des hérissons.

Órdenes urgentes
Estos mensajes necesitan una reacción rápida. Le mandarán golpear un objetivo importante o le avisarán de la inminente perdición.

Vueltas completadas
Muestra el número de vueltas que usted ha completado.

Actualización de la puntuación
Muestra la puntuación actual.

Totales y extras al final de un nivel
La franja de estado muestra el total de su puntuación por vueltas, anillos y tiempo al final de un nivel.

Estado de Sonic
Cuando vea "Too Baaad" (muy mal), usted obtendrá otra oportunidad en el nivel. Si Sonic se dirige al cielo, usted verá "Game over" (fin del juego).

Ordini urgenti
Questi messaggi richiedono una rapida reazione. Ti diranno di colpire un obiettivo importante o ti avvertiranno dell'incombente condanna del porcospino!

Successi con i giri della morte
Mostra quanti giri della morte ha completato

Aggiornamento del punteggio
Mostra il tuo punteggio attuale

Totali finali e Bonus
La Striscia di Stato riporta alla fine di un livello il punteggio totale per i giri della morte, per gli anelli e per il tempo

Stato di Sonic
Quando vedi "Too Baaad" (Troppo male), potrai fare un altro tiro a quel livello. Se Sonic è diretto al paradiso dei porcospini, vedrai la scritta "Game Over" (Fine del gioco)

Viktiga order
Dessa meddelanden kräver att du reagerar snabbt. De säger åt dig att försöka träffa ett viktigt mål, eller varnar dig för ond. bråd igelkottsdod!

Loopingpoäng
Visar hur många loopingar du har klarat av

Poäng
Visar hur många poäng du samlat ihop hittills

Slutpoäng och bonuspoäng
Ställningsremsen räknar ihop din totalpoäng med extrapoäng för loopingar, ringar och tid i slutet av varje nivå

Sonics tillstånd
När texten "Too Baaad" ("Trist!") visas på skärmen får du försöka en gång till på den nivån. Om Sonic är på väg mot igelkottarnas himmelrike visas "Game Over" på skärmen och spelet är slut

Spoedopdrachten
Op deze mededelingen moet je snel reageren. Je moet bijvoorbeeld een belangrijk doel raken of je wordt gewaarschuwd voor een op handen zijnde egelramp!

Aantal volbrachte rondes
Dit is het aantal rondes dat je hebt volbracht

Puntenstand
Dit is het aantal punten dat je tot dusver hebt behaald

Eindtotalen en bonussen
Aan het einde van elk niveau wordt op de statusstrook het totale aantal punten voor rondes, ringen en tijd aangegeven

De stand van Sonic
Wanneer op het scherm "Too Baaad" (Jammer) wordt aangegeven, mag je dat niveau nog eens proberen. Als Sonic op weg is naar de egelhemel wordt op het scherm "Game Over" (Spel voorbij) aangegeven

Kiireelliset käskyt
Nämä viestit vaativat nopeaa reagointia. Ne kehottavat sinua osumaan tärkeään tau uun. Ne myös varoittavat sinua siilia uhkaavasta tuhosta!

Selvitetyt silmukat
Näyttää kuinka monta silmukkaa olet selvittänyt

[illegible]
Näyttää saamasi pisteet

Loppusummat ja bonukset
Tilannetiedot näyttävät tason lopussa silmukoista, renkaista ja pelitajasta saavuttamasi kokonaispisteet

Sonicin tila
Kun näet "Too Baaad" -näyton, saat yrittää uudel een samalta tasolta. Jos Sonic matkaa kohti siilien taivasta, näet "Game Over" -näytön

Clearing the Levels

Sonic must grab all the Chaos Emeralds on a level to open the Boss Room door at the top of the level. Watch the Status Strip for the number of Emeralds you must collect in each level. Some of the jewels are in difficult, deadly locations. You may have to bang into switches or bumpers in order to move the obstacles barring your way.

BEATING THE BOSSES

There's a trick to defeat the dangerous enemy in each Boss Room. Watch the Status Strip for hints — and encouragement when you're doing something right.

Absolvierung der Level

Sonic muß sich alle Chaos-Edelsteine auf einem Level schnappen, um die Tür zum Boss-Raum am Ende des Levels zu öffnen. Werfen Sie einen Blick auf den Status-Streifen, um zu erfahren, wieviele Chaos-Smaragde Sie auf dem jeweiligen Level einsammeln müssen. Einige der Juwelen befinden sich an schwer zugänglichen, gefährlichen Orten. Je nachdem müssen Sie Schalter oder Bumper rammen, um etwaige Hindernisse aus Ihrem Weg zu räumen.

ÜBERWÄLTIGUNG DER BOSSE

Es gibt einen Trick, wie der gefährliche Gegner in jedem Boss-Raum zu schlagen ist. Der Status-Streifen gibt Ihnen Hinweise — und Ermutigung, wenn Sie etwas richtig machen!

Réussir les niveaux

Sonic doit s'emparer de toutes les émeraudes d'un niveau pour ouvrir la porte de la salle du patron en haut du niveau. Le nombre d'émeraudes du chaos que vous devez ramasser est indiqué sur la barre d'état. Certaines émeraudes se trouvent dans des endroits difficiles et périlleux. Vous devrez peut-être vous projeter contre des interrupteurs ou butoirs pour déplacer les obstacles qui vous barrent la route.

VAINCRE LES PATRONS

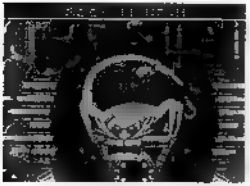
Il y a un "truc" pour vaincre le dangereux ennemi qui se trouve dans chaque salle du patron. La barre d'état vous donne des indices ou des encouragements lorsque vous faites quelque chose de bien.

Paso de niveles

Sonic debe atrapar todas las esmeraldas del caos de un nivel para abrir la puerta de la sala del jefe en la parte superior del nivel. Observe la franja de estado para conocer el número de esmeraldas que debe recoger en cada nivel. Algunas de las joyas se encuentran en lugares difíciles y mortales. Quizá tenga que golpear contra interruptores o parachoques para eliminar obstáculos de su camino.

DERROTA DE LOS JEFES

Existe un truco para derrotar al peligroso enemigo de cada sala de jefe. Observe la franja de estado para obtener pistas y ánimos cuando haga bien las cosas.



Per superare i livelli

Sonic deve afferrare tutti gli Smeraldi del Caos che si trovano su un livello per poter aprire la porta della Stanza del Boss alla cima di quel livello. Osserva la Striscia di Stato per sapere quanti Smeraldi devi raccogliere in ciascun livello. Alcune gemme sono in posizioni difficili o addirittura mortali. Per spostare gli ostacoli che ti sbarrano la strada potrebbe essere necessario urtare contro degli interruttori o delle sponde.

PER BATTERE I BOSS

Esiste un trucco per sconfiggere pericoloso nemico che si trova in ogni Stanza del Boss. Osserva la Striscia di Stato per avere dei suggerimenti ed incoraggiamenti quando stai agendo correttamente.

Att klara av de olika nivåerna

Sonic måste lägga rabarber på alla kaos-smaragderna på en nivå för att kunna öppna dörren till bossrummet längst upp på den nivån. Se efter på ställningsremsan hur många smaragder du måste samla ihop på varje nivå. Somliga av juvelerna finns på svåråtkomliga, livsfarliga ställen. Du måste kanske smälla in strombrytare eller bumprar för att kunna flytta undan de hinder som står i vägen.

ATT BESEGRA BOSSARNA

Det finns ett knep för att besegra den farliga fienden i varje bossrum. Håll ett öga på ställningsremsan efter tips — och uppmuntran när du gör rätt.

Niveaus afwerken

Sonic moet alle chaos-smaragden van een niveau te pakken krijgen om de deur van de bazenkamer aan de bovenkant van het niveau te kunnen openen. Kijk naar de statusstrook om te zien hoeveel smaragden je op de verschillende niveaus moet verzamelen. Bepaalde juwelen bevinden zich op moeilijke en levensgevaarlijke plaatsen. Soms moet je tegen schakelaars of bumpers aanbotsen om de obstakels uit de weg te ruimen.

DE BAZEN VERSLAAN

Er bestaat een truc om de gevaarlijke vijand in de verschillende bazenkamers te verslaan. Kijk naar de statusstrook voor aanwijzingen en voor aanmoediging wanneer je iets goed doet!

Tasojen selvittäminen

Kuitakin tasolla Sonicin täytyy napata kaikki kaaossmaragdit avatakseen tason huipulla olevan pomohuoneen oven. Tarkista tilannetiedoista kuinka monta smaragdia sinun on kerättävä kuitakin tasolta. Jotkut jalokivistä ovat vaikeissa, kuolettavissa paikoissa. Tiesi tukkivien esteiden raivaamiseksi voit joutua törmäilemään vipuihin ja puskure hin.

POMOJEN PÄIHITTÄMINEN

Kunkin pomohuoneen vaarallisen vihollisen nujertamiseen on omat keinonsa. Tarkkaile tilannetieloja vihjeitä varten. Se tarjoaa myös kannustusta, kun onnistut yrityksissäsi.

Bonus Rounds

At the end of every level, Sonic jumps into a Bonus Round. This is a game of regular pinball with Sonic at the controls! You have three balls to shoot around the board. Hit as many bumpers and targets as you can. Watch those points add up!

Use the tilt shake (**Buttons A, B** and **C** together) to rattle the table and control the ball. Don't shake it too much or the machine will shut down and you'll lose a ball.

When the last ball goes down the drain, you return to regular play.

Bonus-Runden

Am Ende jedes Levels springt Sonic in eine Bonus-Runde. Es handelt sich dabei um ein normales Flipperspiel, das von Sonic gesteuert wird! Sie haben drei Kugeln zur Verfügung, die Sie über das Spielbrett schießen müssen, um so viele Bumper und Ziele wie möglich zu treffen. Jetzt heißt es Punkte sammeln!

Benutzen Sie den Kippler (gleichzeitige Betätigung der **Tasten A, B** und **C**), um den Spielt sch zu schütteln und dadurch die Kugel zu steuern. Schütteln Sie den Tisch aber nicht zu sehr, weil sich sonst die Maschine abschaltet und eine Kugel verlorengeht.

Sobald die letzte Kugel in den Gully rollt, wird wieder auf den normalen Spielmodus umgeschaltet.

Parties de bonus

A la fin de chaque niveau, Sonic a droit à une partie de bonus. Une partie de bonus est un jeu de flipper normal avec Sonic aux commandes. Vous avez trois billes à lancer et vous devez frapper autant de butoirs et cibles que possible. Cette partie vous permet de gagner rapidement des points.

Utilisez ensemble les **boutons A, B** et **C** pour secouer le billard et contrôler la trajectoire de la bille. Mais évitez les secousses trop brusques. Le billard se bloquerait et vous perdriez une bille.

Lorsque la dernière bille tombe dans l'égout, vous revenez au jeu normal.

Rondas extra

Al final de cada nivel, Sonic entra en una ronda extra. Esta constituye un juego normal de máquina de juego con bolas con Sonic a los controles. Usted dispone de tres bolas para disparlas por el tablero, golpeando tantos parachoques y objetivos como pueda. Observe cómo aumentan los puntos.

Utilice la sacudida de la mesa (**botones A, B** y **C** juntos) para mover la mesa y controlar la bola. No sacuda demasiado la mesa porque la máquina se parará y usted perderá una bola.

Cuando pase la última bola por el escape, usted volverá al juego normal.

I Round di Bonus

Al termine d ciascun l vello Sonic salta in un Round d Bonus Questo consiste in una partita di flipper normale con Sonic al comando! Hai tre palline da anc are sul tavolo per colpire più spesso e bersagli che puoi Guarda come salgono i punti!

Da dei colpi al flipper (**Pulsanti A, B** e C insieme) per scuotere il tavolo e controllare la pallina Non agitarlo troppo però altrimenti il flipper si spegnerà e perderai la pallina

Quando ultima pallina finisce in buca, ritorni al gioco normale

Bonusrundor

I slutet av varje nivå hoppar Sonic in på en bonusrunda Det är en vanlig omgång flipper med Sonic bakom knapparna! Du har tre kulor att skjuta omkring på banan Försök träffa så många bumprar och mål du kan, och se hur poängen räknas upp!

Du kan använda stötar (tryck på **A-**, **B-** och **C-knapparna** samtidigt) för att skaka spelet och på så sätt styra kulan Men skaka inte för mycket för då blir det lutt och flipperspelet slängs av, och du går miste om en kula

När den sista kulan rasar ner i hålet fortsätter spelet på vanligt sätt igen

Bonusrondes

Aan het einde van elk niveau springt Sonic een bonusronde binnen Dit is een gewoon flipperspel waarbij Sonic de bediening uitvoert! Je hebt drie balletjes tot je beschikking die je over het bord mag schieten. Probeer zoveel mogelijk bumpers en doelen te raken. Kijk naar het stijgende aantal punten!

Gebruik de functie voor kantelen en schudden (**toets A, B** en **C** tegelijk) om de tafel heen en weer te schudden en de bal te sturen. Schud echter niet al te hard omdat anders de flipperkast uitgaat en je een bal zult verliezen

Wanneer de laatste bal de afvoer ingaat, keer je weer terug naar het normale spel

Bonuskierrokset

Kunkin tason lopussa Sonic hyppää bonuskierrokselle. Tämä on tavallinen flipperi, jota Sonic ohjaa! Sinulla on kolme palloa ammuttavaksi pelin. Yritä osua niin moneen puskuriin ja tavoitteeseen kuin voit. Katso miten pisteesi paranevat!

Voit ohjata palloa heilauttamalla peliä flipperin ravistuksen avulla (**A-, B-** ja **C-näppäin** yhdessä). Älä heilauta peliä liikaa tai kone sammuu ja menetät pallon

Kun viimeinen pallo valuu syvänteen, pääset tavalliseen peliin

Scoring

Gain points by slamming into bumpers, shooting the tube loops and spinning into floating robots to de-robotize them back to their original forms.

At the end of a level, you'll collect bonus points based on the loops you made, the number of rings you collected, and how fast you made it through the levels. The points you earn in each category will vary with each level.

Destroy as much as possible of Robotnik's machine to make sure you get the highest score you can!

Punktegewinn

Sammeln Sie Punkte, indem Sie Bumper rammen, die Rohrschleifen durchlaufen und sich in die fliegenden Roboter hineindrehen, um sie in ihre ursprünglichen Formen zu entroboterisieren.

Am Ende eines Levels erhalten Sie Bonuspunkte, die davon abhängen, wieviele Loopings Sie durchlaufen, wieviele Ringe Sie gesammelt und wieviel Zeit Sie für die Absolvierung des Levels gebraucht haben. Die Punkte, die Sie in jeder Kategorie verdienen, sind für jeden Level unterschiedlich.

Zerstören Sie so viel wie möglich von Robotniks Maschine, um den höchstmöglichen Punktestand zu erhalten.

Gagner des points

Gagnez des points en heurtant les butoirs, en tirant sur les boucles tubulaires et en tournant sur les robots flottants pour les dérobotiser et leur redonner leur âme.

A la fin d'un niveau, vous gagnez des points supplémentaires. Leur nombre dépend des boucles que vous avez réalisées, du nombre d'anneaux que vous avez attrapés et de la vitesse à laquelle vous avez réussi le niveau. Les points de chaque catégorie varient d'un niveau à l'autre.

Détruisez tout ce que vous pouvez de l'intergalactique machine de Robotnik. Ceci vous permettra de gagner un maximum de points.

Puntuación

Gane puntos golpeando parachoques pasando rápidamente por las vueltas tubulares y girando hacia el interior de robotes flotantes para desrobotizarlos y devolverlos a su forma original.

Al final de un nivel, usted acumulará puntos extra según las vueltas que haya dado, el número de anillos recogidos y la velocidad a la que haya pasado los niveles. Los puntos que usted gane en cada categoría cambiarán con cada nivel.

Destruya todo lo que pueda de la máquina de Robotnik para asegurarse de obtener la máxima puntuación.

Punteggio

Guadagna punti andando a sbattere contro le sponde passando ve ocemente ne tubi per il giro della morte e scattando contro i robot che ondegg ano per de-robot zzarli riportandoli alla loro forma or g nale

Alla fine d ogni livello raccoglierai punti d bonus in base a quanti giri del a morte hai fatto, al numero di anelli che hai raccolto e a quanto ve ocemente sarai uscito ad attraversare i livelli. punti che guadagni in ciascuna categor a varieranno a seconda del ive o

Distruggi quante più macchine di Roboto x t è possibile per essere sicuro di ottenere il punteggio più a to che puoi!

Poängräkning

Du får poäng genom att smälla in i bumprar fara upp i loopingrör och snurra in i omkringflytande robotar för att av-robotisera dem tillbaks till sina ursprungliga skepnader

I slutet av varje nivå får du bonuspoäng efter hur många loopingar du lyckats utföra, hur många ringar du samlat ihop, och hur snabbt du klarat dig igenom nivån. Anta et poäng du får i varje kategori varierar för de olika nivåerna

Förstör så mycket du kan av Robotniks maskiner för att få så hög poäng som möjligt!

Punten behalen

Verzamel punten door tegen bumpers te slaan de buizen te snorden te schieten en al draaiende op drijvende robots in te gaan om deze weer hun oorspronkelijke gedaante terug te geven

Aan het einde van elk niveau krijg je bonuspunten al naar ge ang het aantal ringen dat je hebt voltooid. het aantal ringen dat je hebt verzameld en hoe snel je de niveaus hebt afgewerkt. Het aantal punten dat je in elke rubriek behaalt, is per niveau verschillend

Probeer zoveel mogelijk van Robotniks machine te vernietigen om zoveel mogelijk punten te behalen

Pisteytys

Saat pisteitä tömäämä à puskureihin syöksymällä putk silmukoiden läpi sekä palauttama a le ruutia robotteja alkuperäiseen muotoonsa k eppumalla niitä pä n

Kunkin tason lopussa saat bonuspisteitä tekemiesi silmukoiden keräämiesi renkaiden ja tason selvittamiseen käyttamasi a,an perusteella. Kustakin saamasi pisteet vaihtelevat tasosta ri ppuen.

Varmista parhaat mahdoll set pisteet tuhoamalla Robotnik n konetta n in paljon kuin voit!

Loop Shots
Spin through the loops over and over again to get Loop Bonuses. Listen for the short musical riff that lets you know you scored!

Rings
Grab every ring in sight for big Ring Bonus points!

Time
Complete a level with a single ball at breakneck speed and you'll be rewarded with a monster Time Bonus — up to 10 million points.

Rising Jackpot
Each time you win a Bonus Round, your final jackpot increases. So keep on racking up those points!

Loopingschüsse
Wirbeln Sie immer wieder durch die Loopings, um Looping-Bonuspunkte zu erhalten. Eine kurze Melodie bestätigt den Punktegewinn!

Ringe
Schnappen Sie sich jeden Ring in Sichtweite, um einen fetten Ring-Bonus einzustreichen!

Zeit
Wenn Sie einen Level mit einer einzigen Kugel in halsbrecherischem Tempo schaffen, werden Sie mit einem riesigen Zeit-Bonus belohnt — bis zu 10 Millionen Punkte!

Zunehmender Jackpot
Jedesmal, wenn Sie eine Bonus-Runde gewinnen, wird der Jackpot, der am Spielende auf Sie wartet, fetter. Also fleißig Punkte sammeln!

Tir de boucles
Tournez et retournez dans les boucles pour gagner des bonus de boucle. Une petite musique vous signale que vous avez gagné !

Anneaux
Ramassez le plus d'anneaux possible. Ceci vous rapportera un bonus d'anneaux.

Temps
Si vous réussissez très rapidement un niveau avec une seule bille, vous pouvez gagner un bonus de temps pouvant atteindre 10 millions de points !

Augmenter votre jackpot
A chaque fois que vous gagnez une partie de bonus, votre jackpot final augmente. Essayez de gagner le plus de points possible !

Paso rápido por las vueltas
Gire a través de las vueltas una y otra vez para obtener puntos extra de vuelta. Escuche la breve reproducción musical que le permitirá conocer que ha obtenido puntos.

Anillos
Tome cada anillo que vea para obtener muchos puntos extra de anillos.

Tiempo
Termine rápidamente un nivel con una sola bola y obtendrá muchísimos puntos de tiempo hasta 10 millones de puntos.

Aumento del premio gordo
Cada vez que gane una ronda extra el premio gordo final aumentará. Así que siga acumulando esos puntos.

Passaggi nel giro della morte
Entra ed esci in continuazione attraverso i giri della morte per prendere i Bonus per i giri della morte (Loop Bonus). Ascolta il motivetto musicale che ti dice che ha ottenuto punti!

Anelli
Afferra ogni anello che vedi per raccogliere tanti punti di Bonus dagli anelli (Ring Bonus)!

Tempo
Completa un livello con una sola pallina correndo a rotta di collo e verrai ricompensato con un Bonus per il tempo (Time Bonus) mostruoso, fino a 10 milioni di punti!

Il piatto cresce
Ogni volta che vincerai un Round di Bonus, il piatto lina e aumenta. Quindi continua a racimolare punti!

Loopingar
Spinn genom loopingarna om och om igen for att få looping-bonuspoäng. Lyssna efter en kort musiksignal som betyder att du fått poäng!

Ringar
Plocka upp varenda ring (nom synhå) for feta ring-bonuspoäng!

Tid
Om du klarar av en nivå med en enda kula med halsbrytande fart får du en monsterlidsbonus — på ända upp til 10 miljoner poäng.

Jäsande jackpot
Var e gång du vinner en bonusrunda ökar din slutliga jackpot. Så se till att skrapa ihop poäng.

Rondeschoten
Doe zoveel moge ijk rondes om rondebonuspunten te behalen. Luister naar het muziekje dat aangeeft hoe je hebt gescoord.

Ringen
Pak elke ring die je ziet om ringbonuspunten te verzamelen.

Tijd
Wanneer je een niveau met één bal en enorme snelheid voltooit, krijg je een monsterlijdbonus van maximaal 10 miljoen punten!

Groeiende jackpot
Elke keer wanneer je een bonusronde wint, zal de uiteindelijke jackpot groter worden. Zorg dus dat je flink wat punten behaalt.

Silmukkasarja
Kiepu silmukan läpi kerta toisensa jä keen saadakses silmukkabonuksia. Kuuluvan lyhyen musiikin avulla voit varmistaa, että sait pisteitä!

Renkaat
Nappaa kaikki näkemäsi renkaat saadaksesi muhkeat rengasbonukset!

Aika
Selvitä taso pikavauhdilla yhdella pallolla, niin saat palkinnoksi valtavan suuren aikabonuksen, lopa 10 miljoonaa pistettä!

Kasvava jackpot
Joka kerta kun voitat bonuskierroksen, lopullinen jackpottisi kasvaa. Joten haali kasaan niitä pisteitä!

The Veg-O-Fortress

THE TOXICCAVES

Explore the super po uted caverns of the Veg-O-Fortress where Dr Robotnik dumps industrial waste A wrong move here could mean be ng smothered in green sl me or worse yet chomped by a Rexxon!

Bash olo barrels of waste Cluckbirds and Magma Worms Getting one of the Emeralds could be draining A Robotn k-faced k ller bug named Scorp us bosses th s leve Go for his st nger first!

Die Veg-O-Festung

DIE GIFTIGEN HÖHLEN

Erkunden Sie die extrem vergifteten Hohlen der Veg-O-Festung die Dr Robotn k mit seinem Industriemull verseucht Eine falsche Bewegung und Sie laufen Gefahr in grunem Sch eim zu ersticken oder noch schl mmer — von einem Rexxon gefressen zu werden

Stoßen Sie in Abla nonnen Glucken und Magmawurmer hinein Es konnte Sie ziemlich viel Energie kosten hier einen der Edelste ne zu gewinnen Eine K ller Wanze m t Robotnik Gesicht namens Scorpius beherrscht diesen Level Machen Sie zuerst hren Stachel unschadlich!

La forteresse Veg-O

LES GROTTES TOXIQUES

Explorez les cavernes polluées de la forteresse Veg-O ou le Dr Robotnik deverse ses dechets ndustr e s Un faux-mouvement et vous perirez etouffé dans la vase ou pire encore mâché par un Rexxon

Taper dans les barils de déchets et n epargnez pas les oiseaux glousseurs et les vers de magma Attention en attrapant les émeraudes ! Vous risquez l égout ! Une bes' ole meurtr ère à face de Robotnik appe ée Scorpius, régne sur ce niveau Un conseil commencez par vous attaquer à son dard !

La fortaleza Veg-O-Fortress

LAS CAVERNAS TÓXICAS

Explore las cavernas supercontam nadas de la forta eza Veg-O-Fortress donde el Dr Robotnik tira sus desperdicios industriales Un paso mal dado aqui y podria term nar ahogado en lodo verde o lo que es peor trit'rado por un Rexxon

Go pee barr les de desperdicios pájaros que cloquean y gusanos de magma Tomar una esmeralda podr a agotarle Un bicho ases no con cara de Robotnik llamado Scorpius es e jefe de este n vel Ataque pr mero su aguijon

La Veg-O-Fortress

LE CAVERNE TOSSICHE

Esplora le caverne super-inquinate della Veg-O-Fortress, in cui il Dr. Robotnik scarica i rifiuti industriali. Qui, una mossa falsa potrebbe significare finire steso nel a fanghiglia verde, o ancor peggio sgranocchiato da un Rexxon.

Va a sbattere contro i barili di scorie, gli Uccellacci e i Vermi de Magma. Ricuperare uno degli Smeraldi potrebbe portarti a la fine Scorpio, una cimice assassina con la faccia di Robotnik, spadroneggia in questo livello. Gettati subito contro suo pungiglione.

Veg-O-Fästningen

DE GIFTIGA GROTTORNA

Utforska de osannolikt förorenade grottrummen under Veg-O-Fästningen dar Dr. Robotnik dumpar industriavfall. Ett felsteg här kan innebara att du blir dränkt i grönt slem, eller — ännu värre — uppslukad av en rexxon!

Grav ner dig bland sopor, klucktåg ar och magmamaskar. Att få tag på en smaragd kan ta ordentligt på krafterna. En mördarbagge vid namn Scorpius med Robotniks fula nuna är boss på den här nivån. Oskadliggör först hans gadd!

Het Veg-O-Fort

DE GIFTIGE GEWELVEN

Verken de enorm vervuilde gewelven van het Veg-O-Fort waarin Dr. Robotnik industrieel afval stort. Als je hier een verkeerde beweging maakt, kan dat betekenen dat je verstikt in het groene slijm of — erger nog — door een Rexxon wordt opgekauwd!

Vlieg tegen vuilnistonnen aan, en klokvogels en magmawormen. Soms is het erg moeilijk om een smaragd te pakken te krijgen. Een giftig insect genaamd Scorpius, met het gezicht van Robotnik, is de baas van dit niveau. Probeer eerst zijn steker onschadelijk te maken!

Veg-O-Fortress

MYRKKYLUOLAT

Tutki Veg-O-Fortress'in perinpohjin saastuneet luolat, joihin tohtori Robotnik syytää teollisuusjätte tä. Taalla väärä ike voi merk ta vihreaan imaan tukehtumista tai — vie ä pahempaa — kuolemaa Rexxon'n kidassa!

Rusenna atelynnyreitä kotkot-lintuja ta magmamatoja. Smaragdin saaminen voi olla kuluttavaa. Scorpius-niminen tappaja tikka, jolla on Robotnikin kasvot, on tamän tason pomo. Hoida hänen pist mansä ensin vaarattomaksi!

LAVA POWERHOUSE

Floating Ferrons block the only escape routes through Dr. Robotnik's lava-powered generators. Use the steam jets like flippers. Get help from the Cluckbirds to get to higher places.

Destroy Dr. Robotnik's half-baked bosses in the Robo-Boiler Room!

LAVA-KRAFTWERK

Drei bunde Ferronen blockieren die einzigen Fluchtwege durch Dr. Robotniks mit Lava betriebenen Generatoren. Benutzen Sie die Dampfdüsen wie Flipper. Lassen Sie sich von den Glucken helfen, um höhere Ebenen zu erreichen.

Machen Sie die blöden Bosse Dr. Robotniks im Robo-Boiler-Raum fertig.

LA CENTRALE A LAVE

Des ferrons flottants barrent la seule issue des alternateurs à lave du Dr. Robotnik. Servez-vous des jets de vapeur comme de portions de flipper. Et faites-vous aider par les oiseaux glousseurs pour atteindre les points en hauteur.

Détruisez les sous-fifres du Dr. Robotnik dans la salle des robo-chaudières!

CENTRAL DE LAVA

Ferrons flotantes bloquean las unicas rutas de escape que pasan por los generadores de potencia de lava de Dr. Robotnik. Utilice los chorros de vapor como aletas. Pida ayuda a los pajaros que cloquean para subir a lugares más altos.

Destruya los jefes tontos del Dr. Robotnik que se encuentran en la sala de calderas roboticas.

LA CENTRALE ELETTRICA A LAVA

Dei Ferron gal agg ant- bloccano l unica via d uscita a generator a lava del Dr Robotn k Usa getti di vapore come se lossero delle palette Fatti a utare dagl Ucce acc per arrivare al post piu in a to

Nella Stanza de Robo-Boiler distrugg boss sem -coll del Dr Robotn k

LAVA-KRAFTSTATIONEN

F ytande ferroner blockerar de enda flyktvägarna genom Dr Robotniks lava-dr vna generatorer Använd ångstrå arna som ll pprar Låt kluckfåglarna h alpa dig att komma t hogre belagna platser

Forstor Dr Robotniks ha vbakade bossar robo-pannrummet!

DE LAVA-KRACHTCENTRALE

Dr ,vende Ferrons blokkeren de enige vluchtroutes door de generatoren van Dr Robotn k die door lava worden aangedreven Gebruik de stoomstraa p ipen a s ll ppers. Roep de hulp in van de klokvogels om op hogere plaatsen te kunnen komen

Vernietig de ha lbakken bazen van Dr Robotn k n het robo-ketelhuis!

LAAVAVOIMALAITOS

Kelluvat ferron t tukkivat ainoat pakore lit tohtori Robotnikin laava a käyvien generaattore den läp Käyta hoyrysuihkuja kulen s pia Ylospä n nousemiseen saat apua kolkot- l nnu lta

Tuhoa Robo-Boiler -huoneessa olevat tohtori Robotnikin puolikypsät pomot!

THE MACHINE

This is where the helpless Mobius inhabitants are imprisoned and robotized.

Short out the wires with massive explosions. Risk being shredded in the grinding gears as you ascend to the main processing room.

Figure out the Veg-O-Machine's secret to free the hostages. The destruction of the Fortress begins!

DIE MASCHINE

Dies ist der Ort, wo die hilflosen Einwohner von Mobius eingesperrt und in Roboter verwandelt werden.

Zerreißen Sie die Drähte mit massiven Explosionen! Passen Sie auf, daß Sie nicht von den mahlenden Zahnrädern zerfetzt werden, wenn Sie zum Hauptverarbeitungsraum hochsteigen.

Finden Sie das Geheimnis der Veg-O-Maschine heraus, um die Geiseln zu befreien! Die Zerstörung der Festung beginnt!

LA MACHINE INFERNALE

C'est là que sont emprisonnés et robotisés les habitants inoffensifs de Mobius.

Court-circuitez les fils avec de violentes explosions ! Gare à ne pas être déchiqueté par les engrenages en essayant de monter dans la salle principale de traitement.

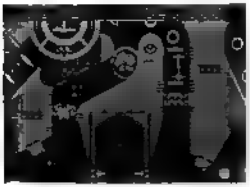
Découvrez le secret de la machine Veg-O pour libérer les prisonniers. La destruction de la forteresse est maintenant inéluctable.

LA MÁQUINA

Aquí es donde los indefensos habitantes de Mobius se encuentran encerrados y robotizados.

Cortocircuite los cables con explosiones masivas. Arriésguese a ser triturado en los engranajes rechinantes según asciende hacia la sala central de procesamiento.

Descifre los secretos de la máquina Veg-O-Machine para poner en libertad a los rehenes. La destrucción de la forta eza com enza ahora.



LA MACCHINA

Qui gl indifesi abitanti di Mobius vengono imprigionati e robotizzati

Cortocircuita i cavi con una potente esplosione! Rischia di essere colto in brandelli negli ingranaggi in rotazione mentre sali al a sala di lavorazione principale

Cerca di capire il segreto della Veg-O-Machine per liberare gli ostaggi! Ha inizio la distruzione della Fortezza!

MASKINEN

Det är här som Mobius hjälplösa invånare hålls fångslade som robotar

Kortslut kablarna med massiva explosioner! Ta risken att bli sönderskuren i de krossande kugghjulen för att ta dig upp till huvudprocessrummet

Lista ut Veg-O-Maskinens hemlighet så att du kan släppa gisslan fri! Förstörningen av fästningen har börjat!

DE MACHINE

Hier zitten de hulpeloze bewoners van Mobius gevangen en worden zij tot robots omgetoverd

Sluit de kabels kort door middel van enorme explosies! Pas op dat je niet door de draaiende tandwielen wordt vermorzeld wanneer je omhooggaat naar de hoofdverwerkingsruimte

Probeer achter het geheim van de Veg-O-Machine te komen om de gijzelaars te bevrijden! De vernietiging van het fort begint!

KONEISTO

Täällä pidetään Mobiuksen avuttomia asukkaita vankeina ja odottamassa roboteiksi muuttamista

Kytkemällä johtoja oikosulkuun a heitrat va tavia räjähdyksiä! Vältä joutumasta hammaspyörien rauhamaksi kun nouset päätuotantohuoneeseen

Selvitä Veg-O-Fortressin salaisuus vapauttaaksesi panit vangit Linno tuksen tuho a kaa!

SHOWDOWN

The Veg-O-Fortress is caving in on itself. Grab the last Chaos Emeralds and fight toward Robotnik's escaping rocket ship.

You'll face a treacherous climb through the space hangar. Krondors block your way and Robotnik launches bombs to stop you. Even Robotnik's cockpit is armed and dangerous!

END OF GAME

The despicable Dr. Robotnik scrambles frantically to blast off. He's desperate and will even try to fight Sonic off with slashing mechanical claws. Timing is everything!

DIE ENDGÜLTIGE AUSEINANDERSETZUNG

Die Veg-O-Festung bricht in sich zusammen! Schnappen Sie sich die letzten Chaos-Edelsteine und kämpfen Sie sich zu Robotniks Flucht raumschiff durch.

Eine tückische Kletterpartie durch den Raumschiff-Hangar steht Ihnen bevor. Krondoren blockieren Ihren Weg, und Robotnik schießt Bomben ab, um Sie aufzuhalten. Sogar Robotniks Cockpit ist bewaffnet und gefährlich!

SPIELENDE

Der jämmerliche Dr. Robotnik klettert verzweifelt, um zu seinem Raumschiff zu gelangen und zu fliehen. Er ist verzweifelt und versucht sogar, Sonic mit vernichtenden mechanischen Klauen abzuwehren. Timing ist alles!

L'ÉPREUVE DE FORCE

La forteresse Veg-O s'effondre d'elle-même. Saisissez les dernières émeraudes du chaos et frayez-vous un chemin vers la fusée de Robotnik.

Vous aurez à faire la périlleuse escalade du hangar spatial. Des condors vous barreront le chemin et Robotnik vous lancera des bombes pour vous arrêter. Même le cockpit de Robotnik est armé et dangereux !

LA FIN DU JEU

Le misérable Dr Robotnik se précipite frénétiquement pour décoller. Il est prêt à tout et essaiera même d'attaquer Sonic avec des griffes mécaniques. Vos réflexes ne devront pas vous faire défaut !

EL MOMENTO DECISIVO

La fortaleza Veg-O-Fortress se derrumba sobre sí misma. Toma las últimas esmeraldas del caos y lucha hacia la nave de escape de Robotnik.

Se enfrentará a una subida traicionera a través del hangar espacial. Krondors le bloquean el camino y Robotnik le lanza bombas para detenerle. Hasta la cabina de Robotnik está armada y es peligrosa.

FIN DEL JUEGO

El despreciable Dr. Robotnik se apresura frenéticamente para despegar. Está desesperado y tratará incluso de luchar contra Sonic lanzando cuchilladas con garras mecánicas. La sincronización lo es todo.

IL CONFRONTO

La Veg-O-Fortress sta franando su se stessa! Afferra gli ultimi Smeraldi del Caos e combatti per arrivare alla astronave con cui Robotnik vuole fuggire.

Affronterai delle sahle insidiose attraverso l'hangar spaziale. I Krondor ti bloccheranno la strada e Robotnik ti lancerà le sue bombe per fermarti. Anche la cabina di Robotnik è ben armata e pericolosa!

FINE DEL GIOCO

Il meschino Dr. Robotnik arranca freneticamente per partire. È disperato e cercherà addirittura di scacciare Sonic con degli spietati artigli meccanici. È essenziale la scelta del momento giusto!

DAGS ATT GÖRA UPP RÄKNINGEN

Veg-O-Fästningen håller på att ramla ihop! Sno åt dig de sista kaos-smaragderna och kämpa dig fram mot raketskeppet som Robotnik försöker fly i.

Framför dig väntar en ytterst riskabel klättring genom rymdhangaren. Krondorer blockerar vägen för dig och Robotnik skjuter iväg bomber för att försöka stoppa dig. Till och med Robotniks cockpit är beväpnad och livsfarlig!

SLUT PÅ SPELET

Den avskyvärde Dr. Robotnik kämpar frenetiskt för att lyfta och flyga iväg. Han är desperat och försöker till och med hålla Sonic på avstånd med sina knivskarpa mekaniska klor. Nu är timingen livsviktig!

KRACHTMETING

Het Veg-O-Fort staat op instorten! Grijp de laatste chaos-smaragden en vecht je een weg naar het raketschip van Robotnik waarmee ja kunt vluchten.

De klimtocht door de ruimtehangar is afschuwwekkend. Je weg wordt geblokkeerd door krondors en Robotnik vuurt bommen af om je te stoppen. Zelfs de bedieningsruimte van Robotnik is gewapend en gevaarlijk!

EINDE VAN HET SPEL

De walgelijke Dr. Robotnik zet alles in het werk om te vluchten. Hij is wanhopig en deinst er niet voor terug, met zijn staande mechanische klauwen tegen Sonic te vechten. Het gaat erom, op het juiste tijdstip te handelen!

LOPPURATKAISU

Veg-O-Fortress tuhistuu kasaan! Nappaa viimeiset kaaossmaragdit ja taistele tiesi kohti Robotnikin pakorakettia.

Vaarannat henkesi kiipeämällä avaruushangaarin läpi. Krondorit tukkivat tiesi ja Robotnik sinkoaa pommeja pysäyttääkseen sinut. Jopa Robotnikin aluksen ohjaamo on aseistettu ja vaarallinen!

PELIN LOPPU

Viheliäinen tohtori Robotnik yrittää kuumeisesti nousta ilmaan. Hän on epätoivoinen ja yrittää jopa taistella Sonicia vastaan viillävillä roboltikäsillä. Ajoitus on kaikki kaikessa!

Handling this Cartridge

This cartridge is intended exclusively for the Sega Mega Drive System.

FOR PROPER USAGE

① Do not immerse in water!
② Do not bend!
③ Do not subject to any violent impact!
④ Do not expose to direct sunlight!
⑤ Do not damage or disfigure!
⑥ Do not place near any high temperature source!
⑦ Do not expose to thinner, benzine, etc.!

- When wet, dry completely before using.
- When it becomes dirty, carefully wipe it with a soft cloth dipped in soapy water.
- After use, put it in its case.
- Be sure to take an occasional recess during extended play.

WARNING: For owners of projection televisions. Still pictures or images may cause permanent picture tube damage or mark phosphor of the CRT. Avoid repeated or extended use of video games on large screen projection televisions.

Handhabung der Kassette

Diese Kassette ist ausschließlich zur Verwendung mit dem Sega Mega Drive-System bestimmt.

VORSICHTSMASSNAHMEN

① Vor Nässe schützen!
② Nicht knicken!
③ Vor Gewalteinwirkungen schützen!
④ Nicht direktem Sonnenlicht aussetzen!
⑤ Nicht beschädigen oder verunstalten!
⑥ Vor Hitze schützen!
⑦ Nicht mit Verdünner, Benzol usw. in Berührung bringen!

- Bei Nässe vor dem Gebrauch vollständig trocknen.
- Bei Verschmutzung vorsichtig mit einem weichen, in Seifenwasser getauchten Tuch abreiben.
- Nach Gebrauch in die Hülle legen.
- Vergessen Sie nicht, bei langem Spielen manchmal eine Pause einzulegen!

WARNUNG: Besitzer von Projektionsfernsehgeräten werden darauf hingewiesen, daß Standbilder oder unbewegliche Grafiken bleibende Beschädigungen der Bildröhre verursachen oder sich in die Phosphorbeschichtung der Kathodenstrahlröhre einbrennen können. Vermeiden Sie daher wiederholte oder übermäßig lange Wiedergabe von Videospielen auf Großbild-Projektionsfernsehgeräten.

Manipulation de la Cartouche

La cartouche Megadrive est conçue exclusivement pour le Sega Megadrive System.

POUR UNE UTILISATION APPROPRIÉE

① Ne pas mouiller.
② Ne pas plier.
③ Ne pas soumettre à des chocs violents.
④ Ne pas exposer au soleil.
⑤ Ne pas abîmer.
⑥ Ne pas laisser à proximité d'une source de chaleur.
⑦ Ne pas mettre en contact avec du diluant, de l'essence, etc.

- Si votre cartouche est mouillée, séchez-la bien avant de la réutiliser.
- Si elle est sale, frottez-la avec précaution à l'aide d'un chiffon humide et d'un peu de savon.
- Si vous ne vous en servez plus, rangez-la dans sa boîte.
- N'oubliez pas de faire quelques pauses si vous jouez assez longtemps.

AVERTISSEMENT: Pour les propriétaires de téléviseurs à projection. Les images fixes peuvent endommager irrémédiablement le tube d'image ou déposer du phosphore sur le CRT. Évitez l'utilisation répétée ou prolongée de jeux vidéo sur les téléviseurs à projection à grand écran.

Manejo del Cartucho

Este cartucho está diseñado únicamente para el sistema Sega Mega Drive System.

PARA UN MEJOR USO

① ¡No mojarlo!
② ¡No doblarlo!
③ ¡No darle golpes violentos!
④ ¡No exponerlo a la luz directa del sol!
⑤ ¡No dañarlo ni rayarlo!
⑥ ¡No exponerlo a altas temperaturas!
⑦ ¡No exponerlo a diluyente, bencina, etc.!

- Cuando esté húmedo, séquelo por completo antes de usarlo.
- Cuando esté sucio, límpielo con cuidado con un paño suave humedecido en agua con jabón.
- Después de usarlo, colóquelo en su funda.
- Durante un juego prolongado, tome algún tiempo de descanso.

AVISO: Para los usuarios que disponen de televisores tipo proyección. Las imágenes fijas pueden causar daños permanentes en el tubo de imagen o marcar los fósforos del tubo de rayos catódicos. No emplee repetidamente ni durante períodos prolongados los juegos de video en televisores de proyección de grandes pantallas.

Uso della cartuccia

Questa cartuccia è progettata esclusivamente per il sistema Mega Drive Sega.

PER UN USO APPROPRIATO

① Non bagnarla!
② Non piegarla!
③ Evitare i colpi violenti!
④ Non esporla alla luce diretta del sole!
⑤ Non danneggiarla o deformarla!
⑥ Non lasciarla vicino a fonti di calore!
⑦ Non esporla a solventi: benzina, ecc!

- Quando si bagna, asciugarla bene prima dell'uso.
- Quando si sporca, pulirla con un panno morbido inumidito con dell'acqua insaponata.
- Dopo l'uso rimetterla nella sua custodia.
- Giocando a lungo, fare una pausa di tanto in tanto.

ATTENZIONE: Per i proprietari di televisori a proiezione. Fotogrammi o immagini ferme possono causare danni permanenti al tubo d'immagine o lasciare tracce di fosforo sul tubo a raggi catodici. Evitare l'uso ripetuto o prolungato di video giochi sui televisori a proiezione a largo schermo.

Hantering av spelkassetten

Denna spelkassett går bara att använda i Segas speldator Mega Drive.

HANTERA KASSETTEN FÖRSIKTIGT

① Undvik att spilla vatten på den!
② Försök inte böja eller bryta den!
③ Utsätt den inte för våld eller kraftiga stötar!
④ Lägg den inte direkt i solen!
⑤ Försök inte öppna den eller ta sönder den!
⑥ Lägg den inte vid ett element eller på andra varma platser!
⑦ Låt den inte komma i kontakt med thinner, bensin eller andra lösningsmedel!

- Om kassetten råkar bli blöt så torka av den ordentligt innan du använder den igen.
- Om kassetten blir smutsig så torka rent den med en mjuk trasa doppad i vatten med lite diskmedel i.
- Lägg tillbaka kassetten i sin ask när du spelat färdigt.
- Spela inte för länge åt gången, utan ta en paus då och då.

VARNING: Gäller dig som har en projektor-TV. Stillbilder kan orsaka permanenta skador på bildröret eller fosforfläckar på bildskärmen. Undvik att spela TV-spel på en projektor-TV i storformat för ofta eller för länge.

Behandeling van de cassette

Deze cassette is uitsluitend bedoeld voor het Sega Mega Drive System.

VOOR JUIST GEBRUIK

① Maak hem niet nat!
② Buig hem niet!
③ Stel hem niet bloot aan hevige schokken!
④ Stel hem niet bloot aan direct zonlicht!
⑤ Beschadig of verbuig hem niet!
⑥ Stel hem niet bloot aan hoge temperaturen.
⑦ Maak hem niet schoon met verdunner, benzine, enz.

- Maak hem eerst droog als hij nat is geworden.
- Maak hem schoon met een zachte vochtige doek als hij vuil is geworden.
- Bewaar hem in zijn doos.
- Neem voldoende pauzes als je langere tijden achter elkaar speelt.

WAARSCHUWING: Voor eigenaars van projectietelevisies. Stilstaande beelden of plaatjes kunnen blijvende schade aanbrengen aan de beeldbuis of fosfor van de katodestraalbuis halen. Vermijd herhaaldelijk of lang gebruik van de videospellen op grootbeeld-projectietelevisies.

Tämän kasetin käsittely

Tämä kasetti on tarkoitettu ainoastaan Sega Mega Drive System-järjestelmää varten.

ASIANMUKAINEN KÄYTTÖ

① Älä kostuta veteen!
② Älä taivuta!
③ Älä iske kasettia kovalla voimalla!
④ Älä aseta alttiiksi suoralle auringon paisteelle!
⑤ Älä aiheuta vaurioita tai epämuodostumia!
⑥ Älä aseta kasettia minkään kuuman lämpölähteen läheisyyteen.
⑦ Älä aseta alttiiksi tinnerille, bensiinille, ym.

- Jos kasetti kastuu, kuivaa se kunnollisesti, ennen kuin käytät sitä.
- Jos se tulee likaiseksi, pyyhi se varovasti pehmeällä, saippuaveteen kastetulla kankaalla.
- Aseta se takaisin koteloonsa käytön jälkeen.
- Pidä huolta, että pidät taukoja erittäin pitkien pelien aikana.

VAROITUS: Projektiotelevisioiden käytön yhteydessä tulee muistaa, että pysäytetyt kuvat tai kuviot saattavat aiheuttaa pysyvän kuvaputkivaurion tai tahrata katodisädeputken fosforilla. Vältä toistuvaa tai pitkäaikaista videopelien pelaamista suurikuvaruutuisissa projektiotelevisiossa.

We use recycled paper.
Wir verwenden Recyclingpapier.
Nous utilisons du papier recyclé.
Usamos papel reciclado.
Utilizziamo carta riciclata.
Wij gebruiken kringlooppapier.
Vi använder returpapper.
Käytämme palautettavaa paperia.

672-1420-50

©SEGA